



**RIAS FANTASI TOKOH RATU JAHAT
CERITA SNOW WHITE DI PERGELARAN *FAIRY TALES OF
FANTASY***

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mendapatkan Gelar Ahli Madya (D3 Teknik)



**Disusun oleh :
ANGELINA WIDAYATI
09519134003**

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**



**RIAS FANTASI TOKOH RATU JAHAT
CERITA SNOW WHITE DI PERGELARAN *FAIRY TALES OF
FANTASY***

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mendapatkan Gelar Ahli Madya (D3 Teknik)



**Disusun oleh :
ANGELINA WIDAYATI
09519134003**

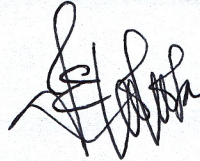
**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul “Rias Fantasi Tokoh Ratu Jahat Dalam Cerita *Snow White* Di Pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 11 April 2012

Dosen Pembimbing,



Elok Novita, S. Pd.

NIP. 19770709 200604 2 001

LEMBAR PENGESAHAN
PROYEK AKHIR
RIAS FANTASI TOKOH RATU JAHAT
CERITA *SNOW WHITE* DI PERGELARAN *FAIRY TALES OF*
FANTASY

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

ANGELINA WIDAYATI
09519134003

Telah Dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji Proyek Akhir

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 24 april 2012

Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya


Program Studi Tata Rias Dan Kecantikan

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, S.Pd	Ketua Penguji		25 Juni 2012
Yuswati, M.Pd	Sekretaris		25 Juni 2012
M. Adam Jerussaalem, M.T	Penguji		25 Juni 2012

Yogyakarta, 24 April 2012
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. M. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003 

MOTTO

“Janganlah sekali- kali kamu mengatakan terhadap sesuatu sesungguhnya aku akan mengerjakan itu besok pagi kecuali dengan menyebut Insya Allah”

(Surat Al-Khafi 23-24)

- Berangkat dengan penuh keyakinan
- Berjalan dengan penuh keikhlasan
- Istiqomah dalam menghadapi cobaan

“ YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH “

(TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)

PERSEMBAHAN

Proyek Akhir ini ku persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibuku Tercinta.
2. Yoga Pranantya adikku tercinta.
3. Astika Hendriawan (Penyemangatku)

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Angelina Widayati
Nim : 09519134003
Program Studi : D3 Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir ini pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Yogyakarta atau perguruan tinggi lain, kecuali bagian- bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara penulisan laporan yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 24 April 2012

Yang menyatakan

Angelina Widayati

**RIAS FANTASI TOKOH RATU JAHAT
CERITA *SNOW WHITE* DIPAGELARAN *FAIRY TALES OF
FANTASY***

**Oleh:
Angelina Widayati
09519134003**

ABSTRAK

Pembuatan Proyek Akhir dengan judul Rias Fantasi Tokoh Ratu Jahat cerita *Snow White* di pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* ini memiliki tujuan untuk: 1) menata kostum dan memilih aksesoris, properti untuk tokoh Ratu Jahat dalam pagelaran *Fairy Tales of fantasy*, 2) merancang dan mengaplikasikan tata rias wajah, *facepainting*, *body painting* tokoh Ratu Jahat dalam pagelaran *Fairy tales of fantasi*, 3) mendesain dan mengaplikasikan penataan rambut untuk tokoh Ratu Jahat dalam pagelaran *Fairy tales of fantasy*, 4) menampilkan kostum, tata rias wajah, *body painting* dan penataan rambut untuk tokoh Ratu Jahat dalam pagelaran *Fairy tales of fantasy*.

Metode yang digunakan dalam rias Fantasi tokoh Ratu Jahat melalui tahapan: 1) menentukan desain meliputi pengkajian cerita *Snow White*, mencari sumber ide dan merancang kostum serta memilih aksesoris, properti untuk tokoh Ratu Jahat dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasy*, 2) menentukan karakter tokoh, sumber ide menyerupai kalajengking, mengembangkan sumber ide, menentukan unsur dan prinsip desain yang dipakai dan menentukan sketsa, 3) mencari sumber ide dan merancang sanggul untuk tokoh Ratu Jahat dalam pagelaran *Fairy tales of Fantasy*, 4) pada tahap menampilkan meliputi menyusun panitia, menyusun kegiatan, melaksanakan Gladi bersih, menampilkan pagelaran *Fairy tales of fantasy*.

Hasil dari proses penciptaan rias Fantasi Ratu Jahat menggunakan sumber ide kalajengking yakni, 1) warna kostum ratu jahat dengan menggunakan warna merah dan hitam merupakan ciri kejahatan, terdiri dari jubah dan rok dibuat panjang agar dapat mencirikan feminitas seorang ratu, 2) terciptanya suatu riasan yang menunjukkan unsur jahat dengan pemilihan warna eyeshadow merah, hitam dan ungu, kemudian dengan adanya tato kalajengking merupakan sumber ide yang mempunyai arti emosional, pendendam dan ambisius digunakan dalam rias tokoh Ratu Jahat, 3) penataan rambut yang dibuat penataan puncak berbentuk menyerupai badan kalajengking membuat tokoh Ratu Jahat terlihat sombong, mempunyai sifat jahat dan kejam pada pagelaran *Fairy Tales of Fantasy*, 4) pagelaran drama musikal yang dipertunjukkan di gedung Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 17 Maret 2012 dapat menarik minat masyarakat yang ingin menyaksikan.

Kata kunci: Rias Fantasi, Ratu Jahat , *Snow White*, *Fairy Tales of Fantasy*

**THE CRUEL QUEEN MAKE-UP FANTASY
STORIES IN THE SNOW WHITE OF FAIRY TALES OF FANTASY
SHOW**

By:
Angelina Widayati
09519134003

ABSTRACT

The final project of Fantasy Makeup of The Cruel Queen in Snow White Fairy Tale in Fairy Tales of Fantasy show has a goal to: 1) organize a costumes and choose an accessories, for property in the performance figures of The Cruel Queen in Fairy Tales of Fantasy show, 2) design and apply makeup, face painting, body painting, that figure The Cruel Queen in Fairy tales of fantasy show, 3) design and apply hair styling to The Cruel Queen that figures Fairy tales of fantasy show, 4) displaying costumes, makeup, body painting and hair styling for the character of The Cruel Queen in Fairy tales of Fantasy show.

The method used in the fantasy makeup of The Cruel Queen through the steps such as: 1) determine design include the recite of snow white story, look for the source of the idea and designed the costumes and choose an accessories, for the property of The Cruel Queen in Fairy Tales of Fantasy show, 2) make the diagnosis, determine the make up color an kind of cosmetics and try to figure test a makeup for The Cruel Queen in Fairy tales of Fantasy show, 3) find the source of ideas and design a bun for The Cruel Queen in Fairy tales of Fantasy show , 4) in performance step includes of preparing committee, preparing activities, conducting clean Rehearsals, featuring performances of fairy tales of fantasy.

The results of The Cruel Queen fantasy makeup creation using a source of ideas the scorpion, 1) the Cruel Queen costume color with red and black color is characteristic of the crime, consisting of the cape and skirt, 2) the creation of a make-up that displays the characteristics of the nature of evil in red, black, purple and white, black rose motif body painting and a scorpion, 3) hair styling which is shaped like a scorpion make the characters look the Cruel Queen is an evil and cruel nature of Fairy Tales of Fantasy show, 4) the musical performances are showcased in park buildings culture of Yogyakarta on March 17, 2012 may attract people who want to see.

Keywords: *Fantasy make up, the cruel queen, Snow White, fairy tales of fantasy*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat rahmat serta hidayahnya yang telah diberikan, sehingga Laporan Tugas Akhir yang bertema kan Fairy Tales of Fantasi dengan Sumber Ide Ratu Jahat dalam Film “Snow White” telah di susun sesuai rencana.

Laporan ini merupakan Tugas Akhir yang ditulis dan diajukan untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Ahli Madya Teknik Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah meluangkan waktunya untuk memberi petunjuk bimbingan dan pengarahan dalam penulisan Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd.,M.A. Selaku Rektor Fakultas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd Selaku Dekan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
4. Yuswati, M.Pd selaku ketua Jurusan Prodi Tata Rias dan Kecantikan yang telah memberikan arahan dan masukan yang membangun pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Elok Novita,S.Pd selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan akademik serta bimbingan penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan penuh kesabaran sehingga Laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Semua Dosen Pengajar beserta staff dan Karyawan Universitas Negeri Yogyakarta.
7. M. Adam Jerusalem, M.T selaku Penguji ujian.
8. Fakultas Seni Pertunjukan, Jurusan Teater ISI Yogyakarta.

9. Kinanti selaku model pemeran Ratu Jahat dan teman- teman peran cerita Snow White.
10. Ayah dan ibu yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan semangat.
11. Astika Hendriawan yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam penyelesaian Proyek Akhir ku.
12. Rekan- rekan Angkatan 2009 Tata Rias dan Kecantikan yang selalu bersama dalam suka dan duka dalam menjalankan pendidikan hingga akhir.
13. Almamaterku Tercinta Universitas Negeri Yogyakarta

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan yang harus dibenahi. Oleh karena itu penulis berharap agar pembaca memberikan saran dan kritik yang bersifat membangun dan bermanfaat.

Atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis khususnya dan ilmu pengetahuan pada umumnya.

Yogyakarta, Desember 2012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO dan PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan	7
F. Manfaat	8
 BAB II KAJIAN TEORI	 10
A. Alur cerita dan sifat tokoh ratu jahat cerita <i>Snow White</i>	10
B. Sumber ide	18
1. Pengertian Sumber ide	18
2. Pengembangan sumber ide	20
C. Teori desain	20
1. Pengertian desain	20
2. Prinsip desain	22
3. Unsur desain.....	24
D. Kostum drama	30
1. Pengertian kostum	30
2. Teori aksesoris	36
3. Teori properti	37
E. Tata rias	38
1. Pengertian tata rias	38
2. Tata rias fantasi	39
a. Tata rias korektif	40
b. Tata rias karakter	44
c. <i>Facepainting</i> dan <i>bodypainting</i>	44
d. Kosmetik dan alat rias fantasi	46
F. Penataan Rambut	50
1. Pengertian penataan rambut	50
2. Pola penataan rambut	51
3. Kosmetik dan alat hair doo	52
G. Unsur dalam pagelaran	54

1. Tata panggung	54
a. Pengertian.....	54
b. Macam- macam panggung	55
2. Teori Tata cahaya.....	59
a. Tata cahaya	59
b. Fungsi cahaya.....	61
3. Teori musik	63
BAB III KONSEP RANCANGAN	65
A. Ciri dan karakter ratu jahat	65
B. Konsep rancangan kostum	65
1. Sumber ide kostum	65
2. Bagian desain kostum	67
a. Kaos	67
b. Rok	68
c. Jubah	68
C. Konsep rancangan rias fantasi, <i>facepainting</i> dan <i>bodypainting</i> ...	69
1. Konsep rancangan rias fantasi	69
2. Desain rias wajah, <i>facepainting</i> dan <i>bodypainting</i>	70
a. Diagnosa wajah model	70
b. Rancangan rias mata	70
c. Rancangan alis	73
d. Rancangan rias bibir.....	73
e. Rancangan <i>facepainting</i> dan <i>bodypainting</i>	74
f. Kosmetika khusus	76
g. Peralatan khusus.....	79
D. Konsep rancangan penataan rambut	79
1. Rancangan penataan rambut	80
2. Peralatan dan kosmetik <i>hair do</i>	81
E. Konsep rancangan aksesoris dan properti.....	81
F. Konsep rancangan pergelaran	82
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	86
A. Kostum ratu jahat	86
1. Proses penataan kostum	86
2. Hasil dan pembahasan kostum	86
B. Tata rias fantasi ratu jahat	88
1. Proses rias fantasi ratu jahat	88
2. Tes Make Up	98
3. Hasil dan pembahasan rias wajah <i>facepainting</i> dan <i>bodypainting</i>	101
C. Penataan Rambut Ratu Jahat	101
1. Proses penataan rambut	101
2. Hasil pembahasan penataan rambut	104
D. Pergelaran	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
A. Kesimpulan	106

B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	111

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gambar asli ratu jahat	17
Gambar 2. Sumber ide	20
Gambar 3. Bentuk wajah persegi dan koreksinya	41
Gambar 4. Koreksi mata cembung.....	41
Gambar 5. Koreksi bentuk alis.....	43
Gambar 6. Koreksi bibir	44
Gambar 7. Bentuk panggung <i>porsenium</i>	57
Gambar 8. Kostum asli ratu jahat.....	66
Gambar 9. Desain kostum	67
Gambar 10. desain baju bagian dalam	67
Gambar 11. desain rok	68
Gambar 12. desain jubah	69
Gambar 13. desain wajah.....	71
Gambar 14. desain mata	72
Gambar 15. desain alis	73
Gambar 16. desain bibir	74
Gambar 17. Desain <i>facepainting</i>	75
Gambar 18. Sumber ide <i>facepainting</i>	75
Gambar 19. Desain <i>bodypainting</i>	76
Gambar 20. desain sanggul	80
Gambar 21. Rancangan properti	82
Gambar 22. Mahkota	82
Gambar 23. Potongan kaca	87
Gambar 24. Plastik kresek merah	87
Gambar 25. Potongan kresek	88
Gambar 26. Foto kostum ratu jahat	88
Gambar 27. pembersihan wajah	89
Gambar 28. pengolesan pelembab	90
Gambar 29. pengolesan foundation	90
Gambar 30. Pengaplikasian bedak tabur	91
Gambar 31. Pengaplikasian bedak padat	91
Gambar 32. Pengaplikasian scotch merah	91
Gambar 33. Pengaplikasian sudut mata	92
Gambar 34. Pengaplikasian <i>highlight</i>	92
Gambar 35. Pengaplikasian <i>eyeshadow</i>	93
Gambar 36. Membentuk alis	93
Gambar 37. Pengaplikasian <i>shading</i> hidung	94
Gambar 38. Pengaplikasian <i>eyeliner</i>	94
Gambar 39. Pemasangan bulu mata	95
Gambar 40. Pengaplikasian <i>eyeliner</i>	95
Gambar 41. Pemasangan bulu mata bawah	95
Gambar 42. Pengaplikasian <i>blush on</i>	96
Gambar 43. Penempelan stiker	96
Gambar 44. Membentuk dahi	97

Gambar 45. Pewarnaan bibir	97
Gambar 46. Hasil tes make up I.....	99
Gambar 47. Hasil tes make up II	99
Gambar 48. Hasil tes make up III	100
Gambar 49. Gadi Bersih.....	101
Gambar 50. Foto pembagian rambut	102
Gambar 51. Foto proses penyasakan	103
Gambar 52. Foto pemasangan sanggul	103
Gambar 53. Foto sanggul penutup bagian belakang	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan arus informasi yang menyajikan kebudayaan barat sudah mulai banyak. Sehingga masyarakat pada umumnya sudah tidak asing mendengar tentang budaya barat. Seiring dengan perkembangan zaman tradisi budaya Indonesia yang telah diwariskan nenek moyang secara turun temurun mulai memudar.

Memudarnya tradisi tersebut dikarenakan adanya pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia yang tentunya menurut pandangan generasi muda merupakan suatu hal baru yang lebih modern daripada kebudayaan sendiri yang dikenal cukup lama. Pengaruh dari kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia sangat mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat modern saat ini, hal ini terbukti dengan lebih dikenalnya dongeng dari luar negeri di kalangan anak-anak dan remaja. Dongeng dari luar negeri memiliki cerita dan latar belakang kebudayaan yang sangat berbeda dengan Negara Indonesia. Karena pada dongeng atau cerita rakyat di Indonesia umumnya menceritakan kebudayaan bangsa Indonesia itu sendiri. Sedangkan dongeng luar negeri lebih menarik karena bercerita lebih modern yang menceritakan tentang putri dan putra raja disuatu kerajaan.

Dalam penyelesaian proyek tugas akhir Mahasiswa D3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta mewujudkan suatu karya sebuah drama musical dan terwujudlah suatu karya dengan tema *Fairy Tales of Fantasy*. *Fairy tales* mempunyai arti kumpulan cerita dongeng dan *Fairy Tales of Fantasy* merupakan kumpulan cerita dongeng yang dikembangkan menjadi sebuah fantasi atau sesuatu yang telah dikembangkan dari aslinya sesuai dengan imajinasi secara menyeluruh.

Pemilihan tema dongeng adalah supaya anak- anak dapat mengenal kembali cerita dongeng yang sudah mulai pudar. Seiring perkembangan jaman, kini cerita dongeng klasik mulai pudar dengan cerita modern lain. Serta karena kesibukan orang tua bekerja, maka kebiasaan orang tua membacakan anaknya cerita dongeng klasik sebelum tidur sudah jarang dilakukan. Arti kata dongeng sendiri adalah cerita yang tidak benar- benar terjadi. Dongeng klasik merupakan sebuah cerita yang memiliki ritme lambat baik diterapkan dalam cerita berbentuk film maupun di dalam buku bacaan sehingga menyebabkan anak kecil cepat tidur karena bosan, selain itu jalan ceritanya terlalu serius dan anak-anak kurang dapat memahami jalan ceritanya sehingga anak-anak kurang tertarik. Cerita modern yang saat ini sering ditemui melalui acara televisi, film, bahkan buku cerita memiliki tampilan humor yang dapat membuat anak-anak merasa senang dengan imajinasi tokoh sehingga anak-anak tertarik untuk mengikuti ceritanya. Segmen pasar yang dituju dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* adalah masyarakat golongan menengah pada umumnya, anak-

anak, pelajar dan pihak-pihak yang berkaitan di bidang tata rias dan kecantikan.

Fairy Tales of Fantasy merupakan pertunjukan yang dikemas dalam bentuk drama musical, cerita yang diangkat adalah dongeng dari luar negeri. Drama musical berarti suatu cerita sandiwara yang memiliki alur cerita dimana dalam alur tersebut tidak lepas dengan iringan musik. Pertunjukan drama musical ini dipilih supaya membuat penonton tidak mudah bosan dan anak-anak pada umumnya menyukai nyanyian, selain itu musik dapat memberi ketenangan pikiran sehingga penonton yang menyaksikan tidak akan merasa tegang dan dapat menyaksikan hiburan dengan suasana yang nyaman.

Karya-karya ini diangkat dari 7 cerita dongeng luar negeri yaitu *Snow White, Rapunzel, Beauty and the beast, Aladin, Sleeping Beauty, Cinderella, dan Swan Lake* yang dikemas didalam suatu pertunjukan. Cerita asli yang telah dikenal banyak orang dari dongeng *snow white* adalah putri muda yang tinggal di istana bersama ibu tirinya, Ratu jahat. *snow white* diperlakukan buruk oleh Ratu Jahat tetapi *snow white* tetap ceria. Ratu jahat tidak menyukai *snow white* dan ingin membunuhnya.

Cerita dari negeri dongeng dipilih dengan alasan untuk menjelaskan pesan moral dalam cerita negeri dongeng kepada masyarakat Indonesia yang selama ini menganggap bahwa cerita negeri dongeng tidak memiliki pesan moral yang jelas dibandingkan dengan cerita rakyat. Ketujuh dongeng tersebut akan ditampilkan secara berurutan sesuai cerita masing-

masing dengan nuansa yang berbeda dan dapat ditarik sebuah benang merah dari kumpulan cerita tersebut menjadi cerita yang berkaitan. *Snow White* merupakan salah satu cerita yang akan ditampilkan dalam *fairy tales of fantasy* dengan pemain yang berjumlah 7 orang. Tujuh pemain dalam cerita *Snow White* memiliki karakter yang berbeda-beda. Tokoh protagonis dalam cerita *Snow White* dimiliki oleh Putri Salju, Pangeran dan Kurcaci, sedangkan tokoh antagonis dimiliki oleh Ratu Jahat yang merupakan ibu tiri dari *Snow White*.

Faktor yang mendukung adanya pagelaran ini adalah sebagai kewajiban untuk menyelesaikan Tugas Akhir Mahasiswa D3 Tata Rias dan Kecantikan. Cerita yang akan diangkat dalam pagelaran, penulis memilih cerita *Snow White* dengan Tokoh Ratu jahat. Ratu jahat adalah salah satu tokoh dalam cerita snow white, sifat yang dimiliki adalah seorang ibu tiri yang sangat sombong, jahat, licik, kasar dan kejam. Karena ratu jahat mempunyai sifat yang kejam, maka Ratu Jahat berniat untuk menyingkirkan Snow White. Tokoh Ratu Jahat dalam *fairy tales of fantasy*, penampilannya harus mencerminkan tokoh aslinya agar tetap dapat dikenal saat orang melihatnya.

Konsep riasan yang digunakan pada suatu pertunjukan haruslah tepat, sehingga watak yang dimainkan oleh pemain akan muncul melalui riasan wajah yang sesuai. Untuk tata rias yang diaplikasikan adalah desain dari mahasiswa sendiri. Hal ini dikarenakan pada dasarnya jenis riasan yang ditampilkan Ratu Jahat pada cerita aslinya adalah tampilan tata rias

yang umum dipakai. Untuk itu, disini mahasiswa diwajibkan untuk mendesain sendiri tampilan tata rias fantasi, *bodypainting*, *facepainting*, penataan rambut dan *aksesoris*. Sehingga mahasiswa dapat menampilkan suatu riasan fantasi yang di desain menurut sumber ide yang di dapat. Riasan yang dihasilkan akan berbeda dari riasan cerita asli, karena pada umumnya riasan untuk cerita dongeng cukup simpel dan tidak begitu rumit.

Dalam pertunjukan ini, akan diwujudkan dengan riasan yang berbeda, maka diperlukan kostum yang berbeda juga. Untuk kostum menggunakan sumber ide dari kostum asli yang digunakan oleh tokoh Ratu Jahat. namun, dalam pertunjukan ini kostum tidak sama persis seperti kostum ratu jahat pada cerita asli *snow white*. Untuk menghasilkan riasan yang diinginkan memerlukan beberapa konsep. Konsep tersebut adalah penataan panggung dan tata lampu yang akan digunakan dalam pertunjukan *fairy tales of fantasy*. Pertunjukan *fairy tales of fantasy* merupakan pertunjukan dengan mengambil sumber ide dari negeri dongeng dengan mengemas 7 cerita dongeng yang berbeda. Sehingga untuk tatanan panggung dan lampu yang digunakan harus sesuai dengan tema negeri dongeng tersebut.

B. Identifikasi Masalah

1. Memudarnya tradisi budaya indonesia karena pengaruh budaya asing yang masuk ke indonesia.
2. Cerita dongeng klasik mulai tergeser dengan cerita lain seiring dengan berkurangnya kebiasaan orang tua yang membacakan anaknya cerita dongeng klasik sebelum tidur.
3. Cerita dongeng luar dianggap tidak memiliki pesan moral yang jelas.
4. Berbedanya tampilan riasan ratu jahat pada cerita asli dan pada tampilan pagelaran *fairy tales of fantasi*.
5. Adanya perbedaan kostum ratu jahat pada cerita asli dan kostum yang digunakan dalam pagelaran *fairy tales of fantasy*.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibatasi pada tokoh Ratu Jahat yaitu pada rias fantasi yang meliputi rias wajah, *facepainting*, *bodypainting*, rambut, kostum, *aksesoris*, properti dan menampilkan pagelaran *fairy tales of fantasy*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka pada Proyek Akhir ini dapat dirumuskan masalah adalah

1. Bagaimana menata kostum, memilih *aksesoris dan properti* tokoh Ratu Jahat dalam pertunjukan *fairy tales of fantasy*?
2. Bagaimana mendesain dan mengaplikasikan rias wajah, *facepainting*, dan *bodypainting* tokoh Ratu Jahat dalam pertunjukan *fairy tales of fantasy*?
3. Bagaimana mendesain, mengaplikasikan penataan rambut tokoh ratu jahat dalam pertunjukan *fairy tales of fantasy*?
4. Bagaimana menampilkan kostum, tata rias wajah, *bodypainting* dan tatanan rambut tokoh Ratu Jahat dalam pertunjukan *fairy tales of fantasy*?

E. Tujuan

Proyek akhir ini bertujuan mengetahui pengembangan dan penerapan:

1. Untuk dapat menata kostum, memilih aksesoris dan properti tokoh Ratu Jahat dalam cerita *Snow White*.
2. Untuk dapat mendesain dan mengaplikasikan rias fantasi tokoh Ratu Jahat dalam cerita *Snow White*.
3. Untuk dapat mendesain, mengaplikasikan penataan rambut tokoh Ratu Jahat.
4. Untuk dapat menampilkan kostum, tata rias wajah, *bodypainting* dan tatanan rambut tokoh Ratu Jahat dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

F. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa

- a. Proyek Akhir merupakan kesempatan untuk berkreasi, dan mewujudkan karya secara maksimal serta menerapkan semua ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah kemudian dituangkan kedalam bentuk karya.
- b. Menambah pengetahuan tentang pembuatan rias fantasi dengan sumber ide film *Snow White*.
- c. Dapat menampilkan suatu karya dengan mengangkat tema “*Fairy Tales of Fantasi*” dengan menggunakan tata rias yang modern dan tidak meninggalkan bentuk aslinya.
- d. Memperoleh tambahan pengetahuan.

2. Bagi Program Studi

- a. Melahirkan perias muda yang profesional dan mampu bersaing dalam dunia Tata Rias dan Kecantikan.
- b. Menunjukkan kepada masyarakat luas akan eksistensi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Negeri Yogyakarta melalui penyelenggaraan Proyek Akhir

3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui adanya jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana khususnya Tata Rias dan Kecantikan yang mampu menciptakan perias muda yang berbakat.

- b. Menambah pengetahuan baru dalam menciptakan ide- ide kreatifitas dibidang Tata Rias dan Kecantikan yang dapat diterima oleh masyarakat.
- c. Sebagai salah satu informasi dari cerita barat Snow White yang dapat dinikmati masyarakat.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Alur Cerita dan sifat Tokoh Ratu Jahat cerita *Snow White*

Tema cerita ini *Fairy Tales of Fantasi* disini mengangkat tujuh cerita dongeng dari luar negeri yaitu *Snow White*, *Rapunzel*, *Beauty and the beast*, *Aladin*, *Sleeping Beauty*, *Cinderella*, dan *Swan Lake*. *Snow White* adalah dongeng yang paling disukai anak-anak di seluruh dunia selama lebih dari 200 tahun. Pada tahun 1937 dongeng ini dijadikan film kartun oleh Walt Disney di Amerika Serikat. Seiring dengan perkembangan jaman dan makin di kenalnya cerita *Snow White* menyebabkan banyak pihak yang ingin mengangkat cerita tersebut baik melalui film kartun, buku cerita, dan media lainnya. Berikut adalah cerita dari dongeng *Snow White*.

Pada suatu ketika, hiduplah seorang ratu yang cantik jelita di suatu negeri. Namun ratu itu bersedih hati karena belum juga dikaruniai seorang anak. Pada suatu hari di musim dingin, dia duduk menjahit di dekat jendela. Perlahan, salju mulai turun dari luar jendela. Sang ratu memandangi salju yang berguguran dan tidak sengaja jarinya tertusuk jarum. Darah berwarna merah keluar dari ujung jarinya dan menetes ke atas salju yang menempel di bingkai jendela hitam. Saat melihat darahnya yang merah menetes di atas salju yang putih, Sang Ratu berharap memiliki anak perempuan yang cantik jelita dengan kulit seputih salju, bibir semerah darah, dan rambut sehitam bingkai jendela. Dia berdoa dengan sungguh-sungguh. Beberapa waktu

kemudian, sang ratu dikaruniai bayi perempuan yang cantik, persis seperti harapannya. Putri itu memiliki kulit seputih salju, bibir semerah darah, dan rambut sehitam bingkai jendela. Kulitnya yang seputih salju membuat orang-orang memanggilnya Putri Salju dan mencintainya sepenuh hati.

Sesuatu yang menyedihkan terjadi tidak lama setelah Putri Salju lahir. Sang ratu meninggal dunia. Raja pun menikahi perempuan lain yang akhirnya menjadi Ibu Putri Salju kecil. Ratu yang baru itu cantik jelita, tetapi amat congkak. Dia tidak suka jika ada yang lebih cantik darinya. Selain itu, dia juga menggunakan ilmu sihir. Sang Ratu memiliki sebuah cermin ajaib. Setiap hari dia memandangi dirinya di depan cermin dan bertanya bahwa siapa yang tercantik di dunia ini. Cermin ajaib pun akan menjawab bahwa ratu lah yang paling cantik di dunia. Sang Ratu merasa sangat senang karena cermin ajaib itu tidak pernah berbohong.

Putri Salju semakin hari bertambah besar dan cantik. Suatu hari, sang ratu bertanya kepada cermin ajaib seperti biasanya bahwa siapa yang tercantik di dunia ini. Cermin ajaib menjawab bahwa ratu yang cantik, tetapi Putri Salju jauh lebih cantik. Sang Ratu merasa iri dan marah. Dia segera memanggil seorang pemburu dan memberi perintah untuk membawa Putri Salju ke hutan dan membunuhnya. Pemburu itu tidak berani melawan perintah Sang Ratu. Dia membawa Putri Salju ke dalam hutan. Ketika hendak membunuhnya, Putri Salju menangis dan memohon agar tidak dibunuh dan berjanji tidak akan keluar dari hutan. Si pemburu merasa kasihan kepada Putri Salju, maka ia pun membiarkan putri pergi. Si

pemburu kembali ke istana dan berbohong kepada ratu dengan mengatakan bahwa dia telah membunuh Putri Salju. ratu percaya kepada si pemburu dan merasa senang.

Putri Salju berjalan tak tentu arah di dalam hutan yang gelap seorang diri. Tiba-tiba, dia melihat kelap-kelip cahaya dari kejauhan. Dia berjalan jauh mengikuti cahaya itu dan menemukan sebuah rumah kecil. Putri Salju memanggil-manggil cukup lama dari luar rumah, namun tidak ada yang menjawab. Putri Salju masuk dengan hati-hati ke dalam rumah dan melihat ada tujuh piring di atas sebuah meja kecil. Putri Salju yang kelaparan mengambil sedikit makanan dari setiap piring. Putri Salju mengantuk setelah makan dan langsung tertidur begitu dia berbaring di ranjang. Para pemilik rumah kecil itu kembali setelah selesai bekerja. Mereka adalah tujuh kurcaci yang mata pencariannya menggali batu-batuan berharga. Para kurcaci bertanya-tanya melihat makanannya berkurang dan heran setelah menemukan Putri Salju sedang tidur di ranjang. kurcaci yang melihat putri tidur bagaikan malaikan sengaja membiarkan putri tidur sampai besok pagi. Putri Salju terbangun dan kaget melihat para kurcaci yang sedang memandangnya. Putri meminta maaf dan menceritakan kepada kurcaci apa yang telah menimpanya. Kurcaci merasa iba dan berjanji akan melindungi putri. Putri Salju tinggal bersama para kurcaci sejak saat itu. Dia bertumbuh besar dan menjelma menjadi seorang gadis muda yang cantik. Putri Salju hidup bahagia bersama para kurcaci. Setiap hari putri memasak, mencuci, dan membersihkan rumah. Setiap kali kurcaci

hendak berangkat bekerja, mereka selalu mengingatkan Putri Salju untuk menjaga diri baik-baik karena Ratu Jahat kemungkinan akan kembali untuk membunuh putri. Kurcaci juga berpesan kepada putri agar tidak mengizinkan siapa pun masuk ke dalam rumah.

Ratu Jahat yang tidak mengetahui bahwa Putri Salju masih hidup bertanya kepada cermin ajaib seperti biasanya dan cermin ajaib menjawab bahwa Putri Salju yang tinggal di hutan bersama kurcaci adalah yang tercantik tiada banding. Mendengar jawaban cermin ajaib, Sang Ratu menjadi murka dan mulai menyusun rencana untuk membunuh Putri Salju. Sang Ratu menyamar menjadi pedagang keliling yang menjual tali korset dan masuk ke dalam hutan. Ia berteriak menjajakan dagangannya tepat di depan rumah kurcaci. Putri Salju yang lupa akan nasihat kurcaci membuka pintu. Pedagang itu meminta putri untuk mencoba tali korset tersebut dan diikatnya tali korset di dada putri dan menarik sekencang-kencangnya hingga putri terjatuh ke lantai tak bergerak. Saat matahari terbenam, para kurcaci kembali ke rumah dan sangat terkejut melihat putri tergeletak di lantai. Mereka melihat tali korset yang terpasang kencang di dada putri dan memotongnya. Putri Salju tersadar dan dapat menghela napas lega. Kurcaci mengingatkan putri kembali bahwa ia tidak boleh membukakan pintu untuk orang lain.

Sang Ratu yang telah kembali ke istana mengira Putri Salju telah mati dan bertanya kepada cermin ajaib. Namun, jawaban cermin ajaib berbeda dari yang diharapkan ratu. Cermin menjawab bahwa Putri Salju di

dalam hutan adalah yang tercantik di dunia. Kali ini Sang Ratu menyamar menjadi pedagang keliling yang menjual sisir dan masuk kembali ke hutan. Putri Salju kembali membukakan pintu untuknya. Sang ratu menyisir rambut Putri Salju dengan sisir beracun. Sekali lagi Putri Salju jatuh tak berdaya ke lantai. Kurcaci pulang ke rumah dan lekas-lekas menarik sisir beracun itu dari rambut Putri Salju dan putri membuka matanya kembali. Ratu Jahat itu kembali ke istana dan bertanya kepada cermin ajaib bahwa siapa siapa yang tercantik di dunia. Cermin ajaib menjawab bahwa Putri Salju yang tercantik di seluruh dunia. Tubuh Sang Ratu gemetar menahan amarah. Dia mengambil sebuah apel beracun dan kembali pergi menemui Putri Salju. Kali ini Putri Salju tidak membuka pintu, tetapi melongok keluar lewat jendela. Ratu menawarkan apel sisa kepada Putri Salju sebagai hadiah. Putri menolak pemberian apel karena ingat pesan dari para kurcaci. Penjual apel yang tidak lain adalah Ratu Jahat mengetahui bahwa Putri Salju takut terkena racun, kemudian ratu memotong apel menjadi dua bagian dan memakan bagian apel yang tidak terkena racun. Putri Salju menggigit setengah bagian dari apel yang beracun dan seketika itu juga terjatuh ke lantai. Sang Ratu kembali ke istana dengan napas yang terengah-engah dan langsung bertanya kepada cermin ajaib. Cermin ajaib menjawab bahwa ratulah yang tercantik tiada banding. Sang Ratu sangat bahagia dan merasa puas.

Para kurcaci yang telah selesai bekerja segera pulang. Mereka benar-benar terkejut melihat Putri Salju yang tergeletak. Kurcaci berusaha

membangunkan putri namun putri tidak bangun. Para kurcaci menangis berduka selama tiga hari lamanya. Mereka tidak tega untuk mengubur putri di dalam tanah yang gelap. Para kurcaci pun membuat sebuah peti dari kaca. Peti itu diberi ukiran nama Putri Salju dengan tinta emas. Putri Salju terbaring di dalam peti kaca seolah-olah sedang tidur terlelap. Kurcaci memindahkan peti kaca itu ke puncak gunung dan mengawasinya secara bergantian. Para binatang di dalam hutan juga merasa sedih atas kematian Putri Salju. Suatu hari, pangeran dari negeri tetangga tidak sengaja melewati daerah tersebut. Pangeran itu terpesona oleh kecantikan Putri Salju dalam peti kaca. Sang Pangeran memohon kepada para kurcaci untuk memberikan peti kaca tersebut kepada pangeran. Kurcaci yang merasa sedih tidak mengizinkan pangeran membawa putri bahkan jika pangeran memberikan semua emas di dunia ini. Pangeran berjanji pada kurcaci bahwa ia akan merawat Sang Putri. Melihat ketulusan hati Sang Pangeran, para kurcaci memutuskan untuk menyerahkan Putri Salju dalam perawatan pangeran. Para pelayan pangeran pun mengangkat peti kaca itu untuk memindahkannya, namun tiba-tiba salah satu pelayan itu tersandung akar pohon dan kehilangan keseimbangan dan menyebabkan peti kaca terguncang keras. Potongan apel yang tersangkut di tenggorokan Putri Salju terdorong keluar. Putri Salju pun terbangun dan membuka matanya lebar-lebar. Para kurcaci dan pangeran bersorak gembira melihat putri yang tersadar.

Sang Pangeran memberitahukan apa yang terjadi kepada Putri Salju. Pangeran pun berlutut di hadapan Putri Salju dan memohon untuk dapat menikahinya. Putri Salju tersipu malu dan menerima lamaran Sang Pangeran. Para kurcaci dengan riang mengantar kepergian Putri Salju dan Pangeran ke istana. Upacara pernikahan yang sangat megah diadakan di negeri pangeran. Sang Ratu yang serakahpun di undang ke upacara pernikahan itu. Dia tidak tahu bahwa mempelai perempuannya adalah Putri Salju. Sang ratu mengenakan pakaian mewah dan bertanya kepada cermin ajaib bahwa siapa yang tercantik di dunia. Cermin ajaib menjawab bahwa ratu muda dari negara tetangga adalah yang tercantik tiada banding. Sang Ratu sangat marah ketika ia menghadiri upacara pernikahan itu. Putri Salju mengenali Sang Ratu di ruang pernikahan dan menceritakan segala kejahatan Sang Ratu kepada Pangeran. Ratu yang serakah itu mendapat hukuman dari pangeran. Sang Ratu tidak berani menyakiti siapapun lagi. Putri Salju dan Pangeran hidup bahagia selamanya dan dikasihi rakyat mereka.

(Bhuana Ilmu Populer, 2011, *Putri Salju*: 2-46)

Dalam pagelaran *Fairy tales of fantasi* penulis mendapat tokoh Ratu Jahat yang berperan dalam film *Snow White*. Ratu Jahat ini adalah ibu tiri Putri Salju yang sangat benci oleh Putri Salju. Putri salju mendapat siksaan dari ibu tirinya itu. Ibu tiri putri salju sangat ingin sekali untuk menyingkirkan putri salju. Dalam pementasan pagelaran ini terdapat

pemain yang menggunakan kostum berlengan pendek dan sebagian dari bahan *recycle*.

Ratu jahat merupakan salah satu tokoh didalam cerita Snow White. Didalam cerita ini,tokoh Ratu Jahat adalah sosok seorang wanita yang anggun, indah, tidak berperasaan, sombong, kejam, jahat, dan sangat dingin. Dengan ciri badan langsing, mata hijau, rambut hitam, bibir merah, dan mengenakan jubah hitam. Ratu jahat adalah seorang ibu tiri yang sangat kejam, sombong dan licik. Dia adalah ibu tiri dari putri salju dan sangat membenci putri tirinya itu. Sehingga ingin menyingkirkan putri salju itu.



Gambar 1. Gambar asli Ratu Jahat
(Sumber: www.google.com)

Pada dasarnya seseorang yang Jahat pasti memiliki sifat yang jahat, kejam dan pemberani. Jahat adalah suatu sifat yang dimiliki oleh beberapa makhluk hidup, sifat yang tidak disukai oleh orang yang baik dan sifat

mahluk yang dapat melukai orang lain (melukai perasaan atau anggota tubuh). (<http://definisigue.blogspot.com/2011/05/definisi-jahat.html>)

B. Sumber ide

1. Pengertian Sumber ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa busan benda- benda yang ada di lingkungan dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa- peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional. (Sri Widarwati, M.Pd,Dkk, 2000: 38)

Macam- macam Sumber ide

Sumber ide menurut Chodiyah dan Mamdy (1992: 172), dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian- pakaian daerah- daerah indonesia.
- 2) Sumber ide dari benda- benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh- tumbuhan, binatang, gelembung laut bentuk awan dan bentuk- bentuk geometris.
- 3) Sumber ide dari peristiwa- peristiwa nasional ataupun internasional. Misalnya pakaian olahraga dari peristiwa POR,

SEA Games, Asian Games, olimpiade, dari pakaian upacara 17 Agustus.

Dari ketiga kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sebagai sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan model busana yang baru, misalnya kekhususan atau keistimewaan dari sumber ide tersebut. Hal yang dapat dijadikan sumber ide tersebut antara lain:

- 1) Ciri khusus dari sumber ide misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- 2) Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- 3) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- 4) Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita bangkok bahannya terbuat dari sutera. (Sri Widarwati, M.Pd,Dkk, 2000: 39)

2. Pengembangan sumber ide



Gambar 2. Sumber ide
(Sumber: [www. Google.com](http://www.google.com))

Sumber ide yang digunakan untuk tokoh Ratu Jahat dalam pagelaran *fairy tales of fantasy* adalah kalajengking. Sumber ide ini termasuk sumber ide benda alam yaitu binatang. Diambil sumber ide kalajengking karena mempunyai karakter dasar scorpio yang mempunyai sifat emosional dan pendendam sekaligus ambisius. ,maka dipilihlah sumber ide dari binatang kalajengking. Pengembangan sumber ide ini, dilakukan dalam hal rias fantasi dan penataan rambut tokoh Ratu Jahat.

C. Teori desain

1. Pengertian desain.

Desain berasal dari bahasa inggris yang berarti gambar desain, rencana atau reka rupa. Apabila dianggap sebagai kata benda “desain ” dapat dirtikan sebagai rencana atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari

suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya, apabila dilihat sebagai kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan atau menggambar rancangan suatu benda dengan maksud agar benda yang dirancang memiliki fungsi yang tepat sesuai dengan tujuan produksinya serta memiliki aspek keindahan. Desain haruslah mudah dimengerti atau dipahami oleh orang lain. Dengan demikian, desain mudah diwujudkan kedalam bentuk benda yang sebenarnya.

Menurut sumber lain, Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Desain dapat didefinisikan sebagai suatu susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Termasuk didalamnya membahas masalah bagaimana memilih bentuk, warna, dan bagaimana penyusunannya. Dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu dari tahap perencanaan hingga terwujudlah barang jadi. Tujuan desain adalah untuk merencanakan segala ide yang terkandung dalam hati desainer atau pengekspresian pernyataan isi jiwa seseorang. (Marwanti, M.Pd, 2000: 3)

Maka, dari dua pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan sebuah ide yang didalamnya membahas bagaimana memilih bentuk, warna dan bagaimana cara

untuk menyusunnya. Sehingga dapat mewujudkan suatu benda yang diinginkan.

2. Prinsip desain

Prinsip- prinsip desain tidak hanya digunakan untuk menghasilkan suatu model yang bagus, tetapi juga untuk menghasilkan suatu model yang sesuai dengan kegunaan. Oleh karena itu penerapan prinsip- prinsip desain tidak dapat digunakan secara terpisah, tetapi antara satu dengan yang lain saling berkaitan.

(Marwanti, M.Pd, 2000: 14)

Adapun prinsip- prinsip desain meliputi:

a. Harmoni atau keselarasan

Adalah suatu prinsip seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide- ide. Suatu susunan dikatakan harmoni jika semua obyek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis- garis terpenting mengikuti bentuk obyeknya.

b. Proporsi

Yang dimaksud proporsi yaitu hubungan satu bagian dan bagian yang lain *dalam* suatu susunan atau sering disebut “*law of relationship*”. Untuk memperoleh hubungan jarak yang dapat menghasilkan sesuatu yang menarik perlu diadakan perbandingan dari hasil percobaan- percobaan.

c. Irama

Dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam desain berirama. Irama dalam seni dapat menimbulkan pandangan mata berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain. Dapat juga dikatakan bahwa irama adalah bentuk atau garis yang tidak membosankan bahkan menambah indah suatu desain.

d. Aksen

Aksen juga disebut pusat perhatian atau "*center of interest*". Aksen merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan, karena dengan aksen pertama- tama membawa mata kepada sesuatu yang penting dan dari titik tersebut dimulainya perhatian baru, kemudian baru kebagian yang lain.

e. Keseimbangan

Setiap benda mempunyai titik tengah ataupun garis tengah. Dalam desain garis tengah itu merupakan seolah- olah sebuah garis yang jelas atau kadang- kadang garis tengah itu tidak tampak.

(Marwanti, M.Pd, 2000: 14- 24)

Pengolahan obyek menurut: Dharsono Sony Kartiko, Seni Rupa Modern 2004 dibagi menjadi 4 yaitu:

- a) Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek

atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen motif batik, tatah, sungging, lukisan tradisional dll.

- b) Disformasi adalah penggambaran bentuk dengan cara merubah bentuk benda atau obyek yang akan digambar.
- c) Distorsi adalah penggambaran bentuk dengan cara menyangatkan wujud- wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh: karakter wajah gatut kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.
- d) Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dan memindahkan (trans) wujud/ figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang/ sebaliknya.

3. Unsur Desain

Suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur- unsurnya dikombinasikan secara baik. Unsur- unsur desain meliputi: garis, arah bentuk ukuran, tekstur, sifat gelap terang dan warna. Jika unsur- unsur desain disusun dan dikomposisikan maka akan menghasilkan suatu desain. (Marwanti, M.Pd: 7)

a. Garis

Garis adalah kumpulan titik- titik yang mempunyai arah. Definisi lain mengatakan bahwa garis adalah batas limit dari suatu benda atau ruang masa dan warna, garis hanya berdimensi memanjang dan mempunyai arah. Dalam seni, potensi garis tidak hanya sebagai batas saja tetapi lebih dari itu yaitu dapat digunakan untuk

mewujudkan emosi, dapat memberi sugesti dan menggambarkan sifat tertentu. Sesuai dengan arahnya garis lurus dapat dibedakan menjadi: (Marwanti, M.Pd, 2000: 7)

a) Garis horizontal

Horizontal adalah singkatan dari kejauhan, cakrawala yang mendatar, pohon yang tumbang, orang tidur santai dan segala sesuatu dalam keadaan istirahat sepenuhnya. Dengan ini kita asosiasikan dengan ketenangan, kedamaian, bahkan kematian dan memberi kesan pasif.

b) Garis vertikal

Vertikal adalah singkatan untuk benda- benda yang berdiri tegak serta dalam keadaan sepenuhnya seperti misal orang yang berdiri, batang pohon, dinding gedung, batu karang dan sebagainya. Dapat diasosiasikan dengan sesuatu yang diam tidak bergerak, kestabilan, kemegahan dan kekuatan. Garis tegak memberi kesan aktif walaupun tidak bergerak.

c) Garis diagonal

Seperti bentuk yang ada dalam keadaan tidak seimbang, hal ini diasosiasikan seperti menunjukkan adanya gerakan. Seperti bentuk- bentuk yang bergerak, orang berlari, kuda meloncat, pepohonan yang condong karena tertiup angin. Adapula yang membedakan garis lurus berdasarkan arahnya menjadi garis vertikal, horizontal, diagonal dan garis patah. Garis lurus

memberikan kesan ketegasan, kepastian dan kekakuan. Garis lengkung mempunyai sifat lembut, gemulai, halus, indah dan feminim.

(Marwanti, M.Pd, 2000: 7-10)

b. Arah

Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam yaitu: mendatar (*horizontal*), tegak lurus (*vertikal*), miring ke kiri dan miring ke kanan. Garis yang miring baik ke kanan maupun ke kiri disebut juga garis diagonal. Garis mendatar (*horizontal*) memberikan kesan tenang, tentram, pasif dan menggambarkan sifat berhenti. Garis tegak lurus (*vertikal*) memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan dan menggambarkan kekuatan. Selain itu garis vertikal juga mempunyai sifat meninggikan serta melambangkan keluhuran.

(Marwanti, M.Pd, 2000: 10)

c. Bentuk

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun (*shape*) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (*value*) dari benda tersebut, contohnya lemari. Lemari hadir di dalam suatu ruangan bukan

hanya sekedar kotak persegi empat, akan tetapi mempunyai nilai dan peran yang lainnya.

Bentuk atau bangun terdiri dari bentuk dua dimensi (pola) dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibuat dalam bidang datar dengan batas garis yang disebut kontur. Bentuk-bentuk itu antara lain segitiga, segi empat, trapezium dan lingkaran. Sedangkan bentuk tiga dimensi dibatasi oleh ruang yang mengelilinginya dan bentuk-bentuk itu antara lain limas, prisma, kerucut, dan silinder.

Sifat atau karakteristik dari tiap bentuk dapat memberikan kesankesan tersendiri seperti :

- 1) Bentuk teratur kubus dan persegi, baik dalam dua atau tiga dimensi memberi kesan statis, stabil, dan formal. Bila menjulang tinggi sifatnya agung dan stabil.
- 2) Bentuk lengkung bulat atau bola memberi kesan dinamis, labil dan bergerak.
- 3) Bentuk segitiga runcing memberi kesan aktif, energik, tajam, dan mengarah.

(Khairul Maddy,2010:

<http://id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-seni-rupa/#ixzz1joiJ1c92>)

d. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari grafis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dirasakan misal sifat

permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan sebagainya. Tekstur ini sangat penting untuk diperhatikan dalam membuat hiasan, karena tekstur dapat menentukan bahan hiasannya.

Permukaan yang basah akan memantulkan cahaya lebih banyak dari pada yang kering, sedangkan permukaan yang kusam dan kasar lebih banyak menyerap cahaya daripada permukaan yang licin. (Marwanti, M.Pd, 2000: 12)

e. Nilai gelap dan terang

Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam- macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain. Para ahli telah mengadakan percobaan- percobaan dalam menentukan tingkat gelap terang itu telah diukur dan ditetapkan tingkatannya dari gelap ke terang.

(Marwanti,M .Pd, 2000:12- 13)

f. Warna

Penilaian terhadap warna pada umumnya adalah proses perasaan yang dirasakan oleh hampir setiap orang. Warna adalah su,ber keduniawian dan dapat memberikan rasa keindahan. Kenikmatan terbesar yang diberikan kepada kita adalah kecakapan dalam penggunaan warna yang indah. Keahlian dalam pemakaian warna memerlukan suatu pengertian yang mendalam tentang

hukum- hukum dan prinsip- prinsip warna. Oleh karena itu seseorang hendaknya mengetahui warna agar dapat memahami mengapa warna- warna tertentu dapat dengan baik dikombinasikan. (Marwanti, M.Pd, 2000: 26)

Berikut adalah lambang warna:

1) Merah

Berani, semangat, cinta, marah dan gairah.

2) Kuning

Lambang dari cahaya matahari, emas (kemuliaan), keagungan, ketinggian dan martabat.

3) Jingga

Lambang keriang, kebahagiaan, keagungan dan kehangatan gairah.

4) Hijau

Sesuai warna daun di jambangan sebagai harapan muda, tumbuh terus, lambang kemenangan dan patriotisme.

5) Ungu

Raja jaman dahulu menggunakan warna ungu sebagai lambang kebesaran dan kemewahan, sekarang untuk menyampaikan duka cita untuk kematian pada karangan bunga. Akhir- akhir ini terdapat pendapat bahwa warna ungu merangsang manusia untuk bertukar mulut.

6) Putih

Lambang kesucian, kemurnian sehingga orang cina menggunakan warna putih sebagai lambang berkah.

7) Hitam

Melambangkan kematian, malam, kesungguhan, ketegasan dan kewibawaan. (Marwanti,M.Pd, 2000: 29-30)

D. Kostum drama

1. Pengertian kostum

Kostum bisa disebut juga dengan sebutan busana. Busana adalah pakaian,baju (Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:181). Menurut Nina Surtiretna (1993:27) busana adalah segala sesuatu yang dikenakan mulai dari kepala sampai ujung kaki, termasuk didalamnya adalah aksesoris dan perlengkapannya yang mendukung penampilan dari pakaian yang dikenakan seseorang. Pengertian busana yang lainnya, busana adalah segala sesuatu yang kita pakai mulai dari kepala sampai ujung kaki dalamnya termasuk:

- a. Semua benda yang melekat dibadan seperti baju, sarung, dan kain panjang.
- b. Semua benda yang melengkapi dan berguna bagi sang pemakai seperti: selendang, topi, sarung tangan, kaos kaki, sepatu, tas, ikat pinggang, didalam istilah asing disebut *millineries*.
- c. Semua benda yang gunanya menambah keindahan bagi si pemakai seperti: hiasan rambut, giwang, kalung, bros, gelang dan cincin. Didalam istilah asing lebih dikenal dengan istilah *aksesoris*.

Kostum bisa juga dikenal dengan istilah mode dan kostum juga sangat diperlukan dalam sebuah pementasan. Segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan itu disebut kostum. Mode ialah gerak masyarakat berpakaian dalam gaya tertentu sesuai ekspresi masanya atau mengacu pada peradaban Barat. Akar peradaban Barat ini terletak di timur, ialah di suatu kawasan peradaban yang dikenal sebagai Dunia Kuno.

(Moh. Alim Zaman, 1943: 1)

Pada dasarnya pakaian tidak sebagai alat pelindung terhadap keadaan cuaca semata-mata. Suku bangsaprimitif adakalanya mengenakan pakaian tebal panas di khatulistiwa dan kadang-kadang hamper telanjang di daerah kutub. Hal ini dapat dikatakan bahwa dorongan ingin merias diri lebih kuat. Fungsi pakaian tergantung juga pada cara dan gaya hidup serta tugas atau pekerjaan sehari-hari seseorang.

(Moh. Alim Zaman, 1943: 5)

Renaissance dimulai di Italia pada abad ke-14, kemudian bergerak ke Jerman dan bagian-bagian Eropa lainnya, dan mencapai puncaknya di Spanyol. Renaissance meninggalkan abad pertengahan yang dianggap sebagai masa yang terbelakang.

(Moh. Alim Zaman, 1943: 91)

Kostum renaissance jerman adalah indah dan mengesankan. Kostum tersebut menampilkan penggunaan bahan, gaya, dan warna yang memukai.

Pada saat yang bersamaan, menghadirkan pula *style* yang berwibawa, rancah santai (*casual elegant*), dan nyaman. Berbagai belahan, sayatan, dan gelembung masih digemari, serta kostum tertutup ketat pada leher.

Kesan yang dihadirkan kostum Renaisan Jerman, terutama kostum laki-laki adalah lebar. Jenis kostum yang dapat menghadirkan kesan ini adalah semacam jubah pendek longgar selutut berlengan pendek, ialah *chamarre*. *Chamarre* senantiasa diberi lapisan dalam (*voering*), bulu hewan, dan dikenakan dengan santai membiarkan lipit-lipit lebar jatuh lepas. Kerah lebarnya yang menutupi pundak melengkapi penampilan kesan lebar ini. Kehadiran *chamarre* tersebut memperkecil peran jubah-jubah lebar, mirip *paenula* yang selama itu digunakan. Renaisan Jerman telah memutuskan hubungan dengan periode sebelumnya yaitu abad pertengahan.

Penampilan laki-laki Renaisan Jerman adalah praktis dan terkesan gesit. Lelaki tersebut mengenakan celana lebar selutut. Celana ini nyaris tidak terlihat karena tertutupi semacam *pourpoint*, ialah baju luar terbuat dari bahan berat yang agak ketat pada pinggang dan berlengan lebar. Dari pinggang, baju ini melebar berpola lingkaran (*klok*). Lubang leher adalah rendah persegi mengungkapkan kemeja dalam mewah yang berlipit-lipit halus yaitu *chemise froncee*. Penampilan tersebut dilengkapi dengan penggunaan *chamarre*. *Chamarre* ini dikenakan terbuka sehingga terkesan gesit. Sepasang kaos kaki menutupi kaki hingga ke paha. Alas kaki adalah sepatu lebar tanpa hak yang dikenal sebagai moncong lembu

(*koeienmuilen*). Tutup kepala adalah *baret* gepeng lebar. Janggut dipelihara melingkar dari telinga ke telinga.

Kostum perempuan Renaisan Jerman adalah suatu gaun panjang penyapu lantai. Gaun ini terbuka di depan sehingga mengungkapkan baju dalam yang halus mewah. Kerung leher berbentuk dalam dan persegi memperlihatkan kemeja dalam yang halus dan mewah berlipit-lipit kecil. Lengan gaun adalah panjang dan lebar ke bawah (*mances flottantes*). Sama seperti kostum laki-lakinya, kostum perempuan Renaisan Jerman cenderung bervolume dan lebar. Kesan lebar ini semakin bermakna dengan ditampilkannya motif-motif garis lebar yang melintang pada rok.

(Moh. Alim Zaman, 1943: 96-98)

- Tujuan berbusana

Busana yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi busana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks. Menurut Radias Saleh Aisyah Jafar, (1991:3) fungsi busana dalam teater antara lain:

- a. Mencitrakan keindahan penampilan

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari. Busana mencitrakan keindahan

penampilan pementasan teater adalah suatu tontonan yang mengandung aspek keindahan. Pada era teater primitif, hasrat untuk tampil berbeda dan lebih indah dari tampilan sehari-hari telah muncul.

Busana pementasan teater dibuat secara khusus dan dilengkapi dengan asesoris sesuai kebutuhan pementasan. Teater di Inggris pada masa pemerintahan Ratu Elizabeth (1580- 1640), memakai busana sehari-hari yang dibuat lebih indah dengan mengaplikasikan perhiasan.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain.

Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain pementasan teater menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antar satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah. Tata busana membedakan pemain satu dengan yang lain.

c. Menggambarkan karakter tokoh

Fungsi penting busana dalam teater adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan aris

yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh.

Contohnya, tokoh seorang pelajar yang pendiam, rajin, dan alim, busananya cenderung rapi, sederhana dan tanpa aksesoris yang berlebihan.

d. Memberi ruang gerak pemain.

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya. Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal. Busana memberikan ruang gerak pemain. Pemain memiliki bentuk dan karakteristik gerak yang berbeda dan membutuhkan bentuk dan gaya busana yang berbeda pula. Busana bukan sebagai penghalang bagi aktivitas pemain, sebaliknya memberi keluasaan gerak pemain.

e. Memberi efek dramatik.

Busana juga berfungsi memberikan efek dramatik. Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon. Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana. Efek dramatik busana juga bisa muncul dari perkembangan tokoh, contohnya busana tokoh yang mengalami kejayaan pada babak awal kemudian berubah busananya ketika mengalami kejatuhan. Selain itu, saat busana dipakai untuk bermain bisa melahirkan bentuk dan efek gerak tertentu yang mampu memukau.

Berdasarkan jabaran diatas maka busana yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Busana untuk Ratu Jahat: Untuk sebuah kostum Ratu Jahat adalah rancangan suatu busana yang dibuat berdasarkan jenis peran yang dimainkan, serta terdapat unsur nilai- nilai yang berkaitan dengan topik seperti nilai filosofi, historis, etis, estetika busana atau gerak. Sumber ide yang digunakan pada pembuatan busana tokoh seorang ratu yang Jahat. Tetapi identik dengan warna hitam dipadukan dengan warna merah supaya dapat memenuhi karakter jahat nya. Dengan ditambah jubah maka mendapatkan karakter yang sebenarnya untuk ratu jahat.

2. Teori aksesoris

Pengertian aksesoris adalah perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam acting. (Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004: 79)

Desain aksesoris dapat dapat terlihat melalui sketsa sehingga memperoleh berbagai alternatif bentuk desain aksesoris. Dari sketsa desain itu kita dapat memilih desain terbaik, yang kemudian menjadi panduan untuk mewujudkannya. Idealnya dalam poses pembuatan sketsa aksesoris, kita tidak asal mencoret- coret tanpa berlandaskan sumber ide. Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Dalam menelurkan sumber ide kreatif, desainer dapat melakukan

berbagai macam pencarian atau pengembangan bentuk. (Triyanto, Noor Fitrihana, M. Adam Jerusalem, 2011: 22)

3. Teori properti

Properti adalah semua peralatan yang dipergunakan untuk kebutuhan suatu penampilan tatanan tari atau koreografi. Penggunaan properti tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan koreografi, hubungannya dengan tema dan gerak sebagai media ungkap. Properti adalah semua peralatan dari benda kecil sampai pada benda-benda yang besar. (Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004: 84)

Properti dalam peralatan tari ada dua macam yaitu:

1. *Dance property*

Dance property adalah semua peralatan yang dipegang, digunakan, dipakai, atau dimanfaatkan dan dimainkan oleh penari, diantaranya : keris, kipas, tombak, panah, gendewa, pedang, tameng, lawung, gada, bindi, sapu tangan, tali, kipas dan lain sebagainya. (Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004: 84)

2. *Stage properti*

Stage property adalah semua peralatan yang dibutuhkan dalam suatu koreografi, diletakkan dan diatur diatas panggung. Peralatan- peralatan dapat berupa trap yang terbuat dari kayu, diatur tersusun atau diatur berjajar dari panggung sebelah kanan ke panggung sebelah kiri.

Demikian pula pemilihan dan penggunaan stage properti perlu mendapat perhatian. Penyusunan dan penempatan property yang dipilih hendaklah dapat tepat dengan penempatan yang disesuaikan hubungannya dengan gerak, tema, pola lantai, dan elemen- elemen komposisi lainnya. Untuk itu sebelum melangkah mewujudkan idenya perlu dipertimbangkan terlebih dahulu agar penggunaan dance properti maupun stage properti benar- benar dapat menopang atau penyajian komposisi tari. (Drs. Wien Pudji Priyanto, 2004: 84- 85)

E. Tata rias

1. Pengertian Tata Rias

Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain dengan menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan – kekurangan yang ada pada wajah dan alat – alat wajah serta dapat menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna.

Seni merias wajah, tata rias wajah sangat berperan penting dalam menampilkan kecantikan pada dasarnya tujuan dari merias wajah adalah mempercantik diri sehingga percaya diri. Seni merias wajah merupakan kombinasi dari dua unsur, pertama untuk mempercantik wajah dengan menonjolkan bagian- bagian dari wajah yang sudah indah. Dan yang kedua adalah menyamarkan atau menutupi kekurangan yang ditemukan pada wajah. (Marta Tilaar, 2009 : 9)

Efek lighting sangat dibutuhkan dalam rias wajah untuk pementasan. Menurut Vincen J-R Kehoen (1992: 42) warna cahaya sangat bergantung antara satu sama yang lain dalam menciptakann aneka macam efek, yakni cahaya merah akan menghilangkan (menjadi putih secara teoritis) sedangkan cahaya hijau akan akan membuat tampak hampir hitam.

2. Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh- tokoh yang tidak riil keberadaanya lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, horor sampai binatang. (Eko Santosa, 2008 : 276)

Untuk pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* ini, sangat berkaitan dengan teknik make up panggung. Dalam teknik rias wajah panggung, riasan harus tebal dan diimbangi dengan kontur yang tebal. Tujuan dari riasan yang tebal adalah agar kekurangan pada wajah seperti flek, noda hitam, bekas luka atau jerawat bisa tertutup dengan sempurna sehingga wajah terlihat halus dan lembut. Juga perlu memperhatikan teknik riasan korektif sesuai bentuk wajah dan bagian wajah lain yang kurang ideal. Tujuannya adalah agar kontur riasan dan lekuk wajah jadi nampak menonjol, sehingga wajah tidak kelihatan datar. Dalam hal ini teknik penggunaan shading (alas bedak gelap) atau countour shading (alas bedak warna terang) sangat berperan.

(Marta Tilaar, 2009 : 59)

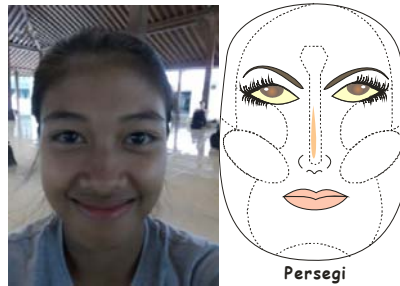
dalam rias fantasi terbagi menjadi dua yaitu karakter dan cantik. Tata rias karakter biasanya adalah sesuatu yang menggambarkan keadaan yang menyerupai sesama orang. Sedangkan tata rias cantik, adalah sesuatu yang menggambarkan flora yang menonjolkan suatu keindahan. Maka dalam hal ini, tata rias fantasi sangat memerlukan tata rias korektif.

a. Tata Rias Wajah korektif

Tata rias korektif (*corective make up*) merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan- kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal- hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekurangan dan kelebihan. Seseorang yang memiliki bentuk wajah kurang sempurna, misalnya dahi terlalu lebar, hidung kurang mancung dan sebagainya, maka dapat disempurnakan dengan *make up* korektif. Wajah pemain cukup disempurnakan dengan menyamarkan, menegaskan, dan menonjolkan bagian- bagian wajah sesuai dengan tokoh yang dimainkan. (Eko Santosa dkk, 2008: 275- 276)

Tata rias wajah koreksi berdasarkan atas prinsip bahwa bentuk muka yang dianggap kurang sempurna dapat diubah sedemikian, sehingga penampilannya lebih baik. (H.I Ruswoto: 128)

1) **Koreksi bentuk wajah persegi**



Gambar 3. Bentuk wajah persegi dan koreksinya
(Angelina W, 2012)

- Untuk merias wajah, diperhatikan agar rahang yang lebar ditutupi dengan alas bedak yang berwarna lebih tua (*shade*), atau diberi bayangan gelap diatas bedak.
- Kedua pipi, di depan telinga, diberi warna lebih terang, dengan mengoles alas bedak yang berwarna lebih muda pada daerah ini (*counter-shade*), atau diatas bedak diberi warna yang terang (*tint*).
- Supaya dagu yang pendek, kelihatan lebih panjang, bagian ini diberi *countershade*, atau diatas bedak diberi warna ternag (*Tint*).
- Agar wajah tampak lebih oval, kedua pipi dikenakan pemerah pipi dalam arah vertikal (*Rouge*).

(H.I Ruswoto: 130)

2) Bentuk dan koreksi mata cembung

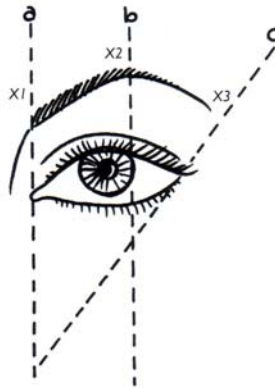


Gambar 4. Koreksi mata cembung
(Angelina W, 2012)

Koreksi bentuk mata kubil adalah dengan mengaplikasikan *eye shadow* warna gelap pada kelopak mata bagian tengah dengan sapuan naik ke atas ke arah ujung alis dan pada bagian bawah tulang alis bubuhkan *eye shadow* warna terang untuk memberi kesan bagian atas mata lebih terbuka dan lebih luas. *Eye liner* digoreskan dengan arah tarikan ke atas pada bagian sudut luar garis mata bawah dan pada garis mata atas dibuat penuh. Bentuk bulu mata palsu yang sesuai adalah bulu mata dengan helaian bulu yang tebal dan panjang untuk menciptakan mata lebih dalam

3) **Bentuk dan Koreksi Alis**

Alis adalah bagian wajah yang amat penting dalam rias wajah, karena baik bentuk, maupun posisi alis, sangat mempengaruhi ekspresi wajah. Penilaian bentuk, dan letak alis dipermudah dengan menarik dua garis penolong, yang masing-masing ditarik dari batas samping cuping hidung melalui sudut luar mata (A-C), dan melalui sudut dalam mata (A-B).



Gambar 5. Koreksi alis
(H.I Ruswoto,1998: 131)

Alis yang ideal adalah alis yang ujungnya mencapai, tetapi tidak melampaui garis A-C, dan pangkalnya mulai tepat pada garis A-B.

Alis yang terlalu panjang, dapat diperpendek dengan mencabuti bulu- bulu alis yang berlebihan, dan jika alis terlalu pendek dapat dibuat menjadi lebih panjang dengan pertolongan pensil alis.

- Alis terlalu tebal

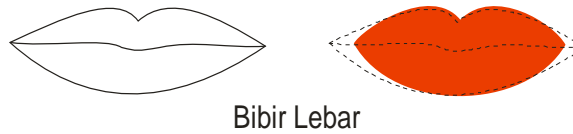
Pada alis dibuat pola dulu, lalu rambut- rambut yang terdapat di diluar pola dicabuti, sehingga tercapai bentuk alis yang diinginkan.

(H.I Ruswoto,1998: 131-132)

4) Bentuk dan Koreksi Bibir

Bentuk bibir yang kurang sempurna, dapat diperbaiki dengan cara berikut:

- Bibir Lebar



Gambar 6. Koreksi bibir
(Angelina W, 2012)

Pemerah bibir dioleskan dalam garis bibir, kedua ujung bibir dibuat meruncing. (H.I Ruswoto, 1998: 133)

b. Tata rias Karakter

Tata rias karakter adalah tata rias yang merubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri- ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, merubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua, mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga. (Eko Santosa dkk, 2008: 277)

c. *Facepainting dan Body painting*

Body painting atau seni lukis tubuh adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. *Body painting* sudah dikenal sejak zaman purba dan mempunyai arti religi. Di jaman mesir kuno, mereka sudah mewarnai tubuh dengan simbolisasi- simbolisasi dari dewa atau roh

leluhur untuk keperluan ritual keagamaan. Bahkan suku indian amerika masih melakukannya hingga sekarang.

Terdapat dua jenis *body painting*, yaitu *body painting* permanen dan tidak permanen. Bodypainting yang permanen biasa dikenal dengan tato, sedangkan yang tidak permanen digunakan untuk kepentingan pentas kesenian. Sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisan, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat sebuah acara pagelaran sandiwara teatrikal atau fashion show menjadi lebih semarak dan hidup.

(Tilaar marta, 2009: 75)

Menurut sumber lain, melukis tubuh atau *body painting*, adalah salah satu bentuk seni dengan memakai tubuh manusia sebagai objeknya (*body art*). *Body painting* berbeda dengan tato dan seni tubuh (*body art*) lainnya karena *body painting* bersifat sementara. Lukisan yang dibuat pada tubuh manusia hanya dipertahankan beberapa jam, atau paling lama beberapa minggu (sebagai contoh Mehndi atau "tato henna"). Seni melukis tubuh yang hanya terbatas pada wajah dikenal sebagai seni lukis wajah (*face painting*). *Body painting* juga disebut sebagai bentuk tato sementara (*temporary tatto*) dalam skala besar atau melibatkan bagian tubuh yang luas, sedangkan seni melukis tubuh yang hanya melibatkan sebagian kecil tubuh disebut lebih dikenal sebagai tato sementara (*temporary tattoo*).

([http:// lukis tubuh.blogspot.com/2011/09/seni-lukis-tubuh-body-painting.html](http://lukis_tubuh.blogspot.com/2011/09/seni-lukis-tubuh-body-painting.html))

Dari keterangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa body painting yang digunakan dalam pagelaran adalah body painting yang bersifat temporer atau tidak permanen.

d. Kosmetik dan alat rias fantasi

1) Alat make up

a) Kuas bedak besar(*powder Brush*)

Kuas bedak besar(*powder Brush*) berbentuk besar dan lebar, berguna untuk merapikan bedak tabur sekaligus membuang sisa bedak yang berlebihan.

b) Kuas perona pipi (*Blush On Brush*)

Kuas perona pipi (*Blush On Brush*) berbentuk sama dengan kuas bedak namun lebih kecil. Berfungsi untuk membubuhkan serbuk pemulas pipi dan tulang pipi

c) Kuas pengoreksi (*Countour Brush*)

Kuas pengoreksi (*Countour Brush*) berbentuk lebih kecil dari kuas blush on, berfungsi untuk mengoreksi bagian – bagian wajah yang perlu diberi bayangan gelap (shade) / bayangan terang (Tint).

d) Kuas pembaur (*Fluff Brush*)

Kuas pembaur (*Fluff Brush*) bentuknya kecil dengan ujung kuas membulat / oval dan sangat lembut . Berfungsi untuk mewarnai

kelopak mata dan membaurkan warna – warna antara pada rias mata .

e) Kuas pembersih riasan mata (*Applicator Brush*)

Kuas pembersih riasan mata (*Applicator Brush*) bentuknya kecil dan lembut, terbuat dari busa yang lembut. Berfungsi untuk membubuhkan perona mata, membaurkan warna dan menghilangkan bubuk perona mata.

f) Kuas bibir (*Lip Brush*)

Kuas bibir (*Lip Brush*) bentuknya hampir sama dengan kuas garis mata namun bulu lebih besar sedikit. Berfungsi untuk membingkai bibir dan meratakan pemerah bibir / lipstick.

g) Kuas Sudut Mata (*Stiff Angle Brush*)

Kuas Sudut Mata (*Stiff Angle Brush*) bentuknya kecil dengan ujung kuas berbentuk segitiga, berfungsi untuk membentuk garis dan meratakan riasan mata pada sudut mata, juga dapat digunakan untuk membentuk alis menggunakan eye shadow .

h) Kuas Mata Tumpul (*Blunt Shadow Brush*)

Kuas Mata Tumpul (*Blunt Shadow Brush*) berbentuk kecil dan rata, digunakan untuk mewarnai tulang mata dibawah alis (*Highlight*)

2) Kosmetik

a) *Eye make up remover*

Eye make up remover untuk membersihkan kelopak mata dan bibir dari debu, keringat dan kotoran yang menempel, juga dari sisa lipstik.

b) Pembersih

Pembersih untuk mengangkat kotoran yang ada pada wajah

c) Penyegar

Penyegar untuk penyegar dan digunakan setelah menggunakan susu pembersih yang tersedia dalam rangkaian yang sama dengan susu pembersihnya

d) Pelembab

Pelembab untuk memberikan kelembapan pada wajah

e) Alas bedak (*Foundation*)

Menggunakan 2 macam foundation yaitu cream dan stick.

f) Bedak (*powder*)

a. Bedak bubuk (*loose powder*)

Untuk menyempurnakan pori- pori yang terbuka. Pori- pori akan tersamarkan dan kulit wajah tampak lebih sempurna.

b. Bedak padat (*compact powder*)

Untuk menyempurnakan wajah, agar tampak lebih mulus dan halus.

g) Selotip mata (*scotch tape*)

Berfungsi untuk menganjal, membentuk dan mengkoreksi kelopak mata. Selotip yang digunakan selotip warna.

h) Perona mata (*Eyeshadow*)

Untuk membuat mata terlihat lebih menarik dan lebih hidup.

i) Perona bibir (*Lipstik*)

Sebagai finishing touch pada akhir riasan

j) Pemulas pipi (*Blush on*)

Untuk mencerahkan dan memberi kesan segar pada wajah.

k) Pensil alis(*eyebrow pencil*)

Berfungsi untuk membentuk dan memberi kesan tebal pada alis.

Dalam pementasan teater, pensil alis juga dimanfaatkan untuk membuat garis- garis pembentuk pada wajah. Gunakan terlebih dahulu pensil warna coklat kemudian tajamkan menggunakan warna hitam.

l) Cat bulu mata (*Maskara*)

Untuk menambah volume dan kepanjangan bulu mata sehingga mata terkesan lebih hidup dan ekspresif.

m) *Eyeline* cair dan padat

Untuk merubah / membentuk kesan pada mata

n) Pensil bibir (*lip liner*)

Untuk membingkai bibir dan mengoreksi bentuk bibir sesuai dengan keinginan

o) *Glitter*

Kosmetika untuk memberi warna mengkilat.

p) Pidih

Cat warna hitam untuk membuat paes.

q) Cat henna

Henna terbuat dari bubuk daun henna. Digunakan sebagai tato sementara (*temporary*) dalam merias raga (*body painting*).

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dibedakan menjadi dua arti. Penataan dalam arti yang luas dan arti yang sempit.

a. Penataan dalam Arti Sempit

Penataan adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa pentisiran, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun keseluruhan.

b. Penataan dalam Arti Luas

Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan yang dimaksud adalah berbagai proses seperti penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pengelurusan, pratata, dan penataan itu sendiri. (H. I. Ruswoto, 1999: 139)

2. Pola Penataan Rambut

Mode tata penataan rambut yang terus berubah pada prinsipnya tidak akan menyimpang dari 5 pola pokok penataan rambut sebagai berikut:

a. Penataan Simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak jaman Mesir Purba dan terutama oleh bangsa Yunani. Kegemaran terhadap sesuatu yang simetris dapat dimengerti jika kita ingat bahwa kupu-kupu, burung, bunga, ikan hias, dan makhluk lain isi bumi diberi unsur-unsur keindahan yang serba simetris pola maupun letaknya. (H. I. Ruswoto, 1999: 143)

b. Penataan Asimetris

Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan member kesan dinamis bagi suatu disain tata rambut. Penataan asimetris akan menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan yang kemudian lahir impresi akan adanya gerak yang cenderung pada dicapainya suatu keseimbangan. Selain efek dinamis, penataan asimetris juga banyak digunakan untuk mendramatisir ekspresi wajah model, dan untuk menciptakan kesan keseimbangan yang lebih harmonis bagi bentuk wajah yang tidak simetris. (H. I. Ruswoto, 1999: 143)

c. Penataan Puncak (*Top Mesh*)

Penataan puncak menitikberatkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun. Pola penataan puncak selain digunakan untuk

penataan korektif bagi bentuk kepala, wajah, dan leher, juga mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan. (H. I. Ruswoto, 1999: 144)

d. Penataan Belakang (*Back Mesh*)

Penataan belakang menitikberatkan penataan rambut bagian mahkota atau bagian belakang kepala. Pola penataan belakang akan sangat memudahkan penataan rambut panjang. Sebagian besar sanggul-sanggul Indonesia dibuat dengan pola penataan belakang. Kesan yang ditimbulkan adalah feminisme dan anggun. (H. I. Ruswoto, 1999: 145)

e. Penataan Depan (*Front Mesh*)

Penataan depan menitikberatkan penataan rambut di daerah dahi. Pola penataan ini belum pernah dikemukakan dalam literatur tentang penataan rambut. Namun perkembangan model tata rambut khususnya menjelang tahun-tahun terakhir 1980 banyak menengahkan penataan di daerah dahi dan hasilnya tidak kalah indahnya. Pola penataan depan memberi kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan. (H. I. Ruswoto, 1999: 145)

3. Peralatan dan kosmetik yang digunakan untuk Hair Do

1) Alat yang digunakan untuk penataan rambut

a. Sisir Berekor

Berfungsi untuk menyisir dan membuat *parting* pada rambut.

b. Sisir Sasak

Untuk menyasak rambut agar rambut lebih mengembang.

c. Penghalus Sasak

Untuk menghaluskan sasakan rambut agar lebih rapi dan digunakan untuk menghilangkan sasakan rambut.

2) Macam- macam jepit

Peralatan yang digunakan untuk memudahkan dalam pengerjaan dalam suatu penataan yang diinginkan.

a. Harnal Besar

Untuk mengkaitkan rambut dengan sanggul atau asesoris yang agak besar agar tidak mudah lepas.

b. Harnal Kecil

Untuk merapikan dan menguatkan rambut yang kurang rapi atau tidak memerlukan penekanan.

c. Jepit

Untuk menguatkan bentuk tatanan rambut agar tidak lepas.

d. Jepit Bebek

Untuk menguatkan bentuk penataan sebelum dirapikan dan disemat dengan jepit biting.

e. Gelang Karet

Untuk mengikat rambut.

f. Harnet

Untuk membungkus rambut yang akan dibentuk tatanan agar rapi.

3) Kosmetik yang di gunakan untuk penataan rambut

a. Hairspray

Untuk mempertahankan bentuk rambut yang telah ditata.

b. Spray Warna

Untuk memberikan warna terang pada rambut yang bersifat sementara.

G. Unsur- unsur dalam pagelaran

Unsur- unsur penting dalam suatu pagelaran adalah lighting, panggung, dan musik karena faktor tersebut berperan besar dalam kesuksesan suatu pagelaran.

1. Tata Panggung

a. Pengertian

Panggung merupakan suatu tempat dengan keinginan tertentu. Pentas dapat berupa sebuah tempat yang mendatar saja, misalnya halaman rumah yang dipergunakan sebagai tempat pertunjukan. Sebaliknya sebuah panggung pertunjukan sudah pasti adalah pentas pertunjukan pula. Dengan demikian pentas pertunjukan lebih mengundang pengertian sembarang tempat pertunjukan, sedangkan panggung pertunjukan lebih memiliki batas kesadaran untuk membuat tempat pertunjukan dengan suatu ketinggian (*staging*) tertentu dengan maksud untuk mengangkat keatas pertunjukan itu sendiri agar mendapat cukup perhatian atau penglihatan penontonnya. Sungguhpun disini nampaknya ada perbedaan fisik antara pentas dan panggung, namun pada dasarnya

fungsi dan tujuannya sama yaitu, tempat pertunjukan. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 26-27)

b. Macam- macam panggung

Secara fisik bentuk panggung dibagi menjadi tiga macam yaitu bentuk arena, bentuk prosenium, dan bentuk campuran. Suatu pertunjukan harus menyesuaikan dengan tempat pertunjukan atau pentas, maka hal ini disebabkan oleh karenapertimbangan praktis saja. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 35)

1. Bentuk Arena

Pentas arena merupakan bentuk pentas yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk- bentuk pentas yang lainnya. Pengertian bentuk pentas yang paling sederhana harus dihubungkan dengan pelayanan terhadap pertunjukan itu. Artinya bahwa oleh karena pertunjukan yang berlaku disitu memang tidak memerlukan pelayanan yang khusus, misalnya menggunakan skenari yang realistis atau tiap pergantian adegan harus dilayani dengan skenari yang berbeda.

Ciri lain pentas arena adalah bahwa antara pemeran dan penonton hampir tidak memiliki batas. Dengan perkataan lain, hubungan antara penonton dan pemeran dalam pentas arena ini dapat dikatakan akrab sekali. Pada mulanya memang kesadaran untuk membatasi pemeran dan penonton itu tidak ada, sama halnya dengan tidak adanya kesadaran untuk melakukan suatu

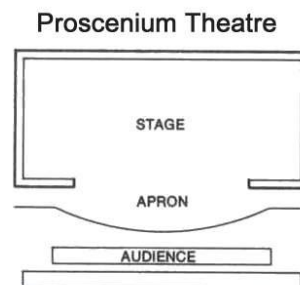
pertunjukan. Dengan adanya dua ciri khas pentas arena yaitu kesederhanaan dan keakraban, maka setiap pentas yang ditandai dengan kedua ciri itu disebut pentas *arena*. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 35- 36)

2. Bentuk prosenium

Pentas yang menggunakan bentuk prosenium biasanya juga menggunakan ketinggian atau panggung, sehingga lebih tepat kalau dikatakan panggung prosenium. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi dengan dinding dan lubang prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium yang berupa garis lengkung atau garis lurus dapat kita sebut pelengkung prosenium (*proscenium arch*).

Apabila kita menjumpai gedung- gedung yang memiliki panggung prosenium, maka biasanya lubang proseniumnya diberi layar yang dapat dibuka dan ditutup dengan cara mengerek layar tersebut. Panggung prosenium dibuat untuk membatasi daerah pemeranan dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu kearah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan. Para pemeran diatas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton. Dalam kesadaran itulah maka keadaan pentas prosenium harus dapat memenuhi fungsi melayani pertunjukan dengan sebaik-baiknya.

Dengan kesadaran bahwa penonton yang datang hanya bermaksud untuk menonton pertunjukan, oleh karena itu harus dihindarkan sejauh mungkin apa yang nampak dalam pentas prosenium yang sifatnya bukan pertunjukan. Maka dipasanglah layar-layar (curtain) dan sebeng-sebeng (Side wing). Maksudnya agar segala persiapan pertunjukan dibelakang pentas yang sifatnya bukan pertunjukan tidak dilihat oleh penonton. Pentas prosenium tidak seakrab pentas arena, karena memang ada kesengajaan atau kesadaran membuat pertunjukan dengan ukuran-ukuran tertentu. Ukuran-ukuran atau nilai-nilai tertentu dari pertunjukan itu kemudian menjadi konvensi. Maka dari itu pertunjukan yang melakukan konvensi demikian disebut dengan pertunjukan konvensional. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 60- 64)



Gambar 7. Panggung prosenium
(Sumber: <http://saniyaartblog.wordpress.com>)

3. Bentuk campuran

Yang dimaksud dengan bentuk campuran adalah apabila kita temukan satu bentuk panggung atau pentas yang menurut

pengertian- pengertian yang sudah kita berikan dimuka tidak termasuk bentuk- bentuk yang sudah kita kenal sebagai bentuk pentas arena dan bentuk pentas prosenium. Misalnya, bentuk teater terbuka yang dapat yang terdapat di Prambanan yang lebih kita kenal dengan panggung Sendratari Ramayana Prambanan. Dilihat dari kesederhanaannya, maka pentas tersebut tidak memerlukan pembuatan sekenari yang sulit dan diubah- ubah, oleh karena skenarnya adalah alam itu sendiri. Dengan demikian pentas ini seperti memiliki salah satu ciri dari pentas arena. Yang membedakan adalah besarnya pentas dan besarnya jumlah penonton yang mengakibatkan jauhnya hubungan antara penonton dan pemeran.

Sehingga oleh karena itu tidak memiliki sifat akrab seperti teater arena. Dilain pihak oleh karena jauhnyapenonton maka mungkin memilikipersamaan sifat seperti pentas proseniun, tetapi juga tidak. Sebabnya adalah oleh karena pentas ini tidak memiliki pelengkukng prosenium sebagaimana lazimnya pentas prosenium. Jadi oleh karena pentas ini memiliki sifat- sifat pentas arena dan pentas prosenium, tetapi sekaligus juga tidak bisa dipersamakan begitu saja, maka kita akan mengklasifikasikan bentuk pentas ini dinamakan pentas campuran. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 95)

Panggung yang cocok digunakan dalam pagelaran *Fairy talles of fantasy* adalah bentuk proscenium, karena dalam bentuk

panggung proscenium memiliki penyekat antara penonton dan para penari yang menutup semua persiapan penari dibalik panggung, sehingga apa yang bukan suatu yang tidak termasuk pertunjukan tidak terlihat oleh penonton sehingga penonton lebih focus untuk melihat pertunjukan drama musical tersebut.

2. Teori tata cahaya

a. Tata cahaya

Salah satu unsur penting dalam pementasan teater adalah tata cahaya atau lighting. Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat. Secara umum itulah fungsi dari tata cahaya.

Dalam teater, lighting terbagi menjadi dua yaitu:

- 1) Lighting sebagai penerangan. Yaitu fungsi lighting yang hanya sebatas menerangi panggung beserta unsur-unsurnya serta pementasan dapat terlihat.
- 2) Lighting sebagai pencahayaan. Yaitu fungsi lighting sebagai unsur artistik pementasan. Bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai dengan tuntutan naskah. (Inamullah ElRahmani, 2008: <http://sdnblimbing3mlg.wordpress.com/2008/05/12/lighting-tata-cahaya-pementasan/>)

Menurut Vincen J-R Kehoen (1992: 42) Lighting digunakan untuk memberikan efek tertentu pada suatu pertunjukan. Bentuk dan jenis lampu yang bisa digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan penari. Setiap bentuk dan jenis lampu mempunyai kesan serta sifat yang berbeda. Bentuk dan sifat lampu membantu memperkuat karakter penari sehingga memunculkan kesan indah pada penonton. Warna cahaya saling tergantung satu sama lainnya untuk menciptakan suatu efek. Warna dasar cahaya lampu ada 3 yaitu red, green, blue. Dengan intensitas tertentu maka akan memperkuat tampilan suatu kejadian atau dekade tertentu

Dalam pagelaran Fairy Talles of Fantasi, penggunaan lighting tergantung pada reka adegan yang telah dilakukan oleh pemain.

Lampu yang digunakan dalam pagelaran Fairy Talles of Fantasi antara lain :

1. Lampu cahaya umum: jenis- jenis lampu biasa, lamou kerja dan lampu *flood*.
2. Lampu cahaya khusus : jenis- jenis lampu spot seperti *ellipsoidal*, *iekolites*, *fresnellites*, *spherical* dan *miror*.
3. Lampu cahaya campuran: jenis- jenis lampu strip, seperti lampu border, lampu kaki, lampu backing dan lampu *siklorama*.

Lampu- lampu tersebut memiliki sifat cahaya yang berbeda menurut sifatnya masing- masing. Lampu cahaya umum memiliki

sifat cahaya yang memencar disebabkan oleh karena cahaya yang keluar dari lampu hanya dipantulkan melalui reflektor menembus pada kaca lampu. Sedangkan pada lampu khusus cahaya yang keluar dari lampu setelah dipantulkan melalui reflektor kemudian dibiaskan melalui lensa. Pembiasan melalui lensa tersebut menyebabkan sorotan cahayanya terpadu dan keluar dengan tajam. Pada lampu campuran sifatnya seperti lampu umum, hanya setelah cahaya terpantul melalui reflektor kemudian dibiaskan melalui kaca lampu yang berwarna warni, satu lampu satu warna. Biasanya terdapat warna merah, hijau, biru, putih atau *amber*. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 147- 148)

b. Fungsi cahaya lampu panggung

Fungsi cahaya lampu panggung pada umumnya tergantung dari bagaimana cara kerjanya dalam teater. Dalam membagi fungsi ini mungkin ada berbeda penamaanya dan pembagiannya untuk beberapa orang pekerja teater. Maka disini akan dibagi menjadi lima fungsi, yaitu:

1. Mengadakan pilihan bagi segala hal yang diperlihatkan

Hal yang sangat penting dimana cahaya lampu dapat berperan diatas panggung adalah bagaimana membiarkan penonton dapat melihat dengan enak dan jelas. Apa yang terlihat akan tergantung pada sejumlah penerangan, ukuran dari objek yang kena cahaya, sejumlah

cahaya pantulan objek, kontrasnya dengan latar belakang, dan jarak antara objek dan pengamatannya. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 155)

2. Mengungkapkan bentuk

Mengungkapkan bentuk merupakan fungsi cahaya yang sering diremehkan dan tidak diperhitungkan. Apabila sebuah pementasan lakon disoroti dengan cahaya lampu biasa, maka para pemeran, peralatan dan semua bagian- bagian dari skenari akan nampak datar atau biasanya dikatakan flat dan tidak menarik. Disebabkan tidak adanya sinar tajam (*highlight*), tidak ada bayangan dan tidak ada keanekaragaman penyebaran sinar. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 157)

3. Membuat gambaran wajar

Didalam fungsi ini juga termasuk cahaya lampu tiruan yang menciptakan gambaran cahaya wajar yang memberi petunjuk- petunjuk terhadap waktu sehari- hari, waktu setempat, dan musim. Disamping itu juga termasuk pembuatan cahaya lampu tiruan di dalam set interior yang menunjukkan cahaya lampu lilin, lampu kerudung dan lain- lain cahaya lampu yang biasanya dipergunakan di dalam set interior. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 159)

4. Membuat komposisi

Membuat komposisi dengan cahaya adalah sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan. Apabila seseorang menyorotkan cahaya lampu border dan lampu kaki ketiga sisi dinding dan bagian peralatan, maka ia akan menerangi sebuah set kotak dan memenuhi fungsinya yang pertama yaitu memperlihatkan benda-benda yang disorotinya. Nampak dan selesailah persoalannya. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 161)

5. Menciptakan suasana (hati/ jiwa)

Yang dimaksud dengan menciptakan suasana (hati/ jiwa) adalah termasuk juga adanya perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh karena peranan cahaya lampu terhadap penonton. Kadang-kadang sukar dipahami dan sukar untuk dijelaskan mengapa dapat menimbulkan suasana demikian. Pengaruh dari cahaya lampu ini dapat dibagi menjadi dua sebab yaitu oleh warna dan oleh cahaya keteduhan. (Pramana Padmodarmaya, 1988: 162- 163)

3. Teori musik

Musik adalah segala sesuatu yang diciptakan untuk keindahan. Secara sederhana pagelaran musik adalah sebuah kegiatan menunjukkan berbagai hasil karya seni berupa seni musik kepada orang lain. Kegiatan ini merupakan ajang untuk menunjukkan kemampuan kita dalam menghasilkan karya seni musik berupa lagu dan permainan musik. Selain itu, dengan kegiatan tersebut kita belajar

menghargai kemampuan orang lain dalam berseni. Dengan kegiatan itu pula, tidak jarang kita akan mendapatkan banyak masukan, baik berupa ide maupun kritik terhadap karya- karya kita. Dengan demikian kita dapat memperbaiki kelemahan kita sekaligus memacu kita untuk menghasilkan karya yang lebih baik. (Matius Ali, S.Sn., M.Hum :124)

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Ciri dan Karakter Ratu Jahat

Tokoh Ratu Jahat merupakan tokoh ibu tiri Putri salju yang sangat jahat, kejam, dan sombong. Ratu ini mempunyai sifat yang selalu iri terhadap putri salju, sehingga dia berusaha keras untuk menyingkirkan putri salju. Karena mempunyai sifat jahat, maka ide awal tokoh ibu tiri tersebut dengan pemilihan warna- warna yang dipilih adalah warna unsur yang menunjukkan sifat jahat seperti merah yaitu warna yang dominan dalam sifat kejam, kekerasan dan pemberani. Warna hitam merupakan unsur dari kejahatan, kemarahan, dan misterius, kemudian warna ungu melambangkan kemewahan dan kekayaan yang dimilikinya. Untuk itu ratu jahat disini menggunakan warna hitam, ungu dan merah sangat ditegaskan agar terlihat bahwa ratu jahat atau ibu tiri tersebut benar- benar terlihat sifat jahat dan kejamnya.

B. Konsep Rancangan Kostum

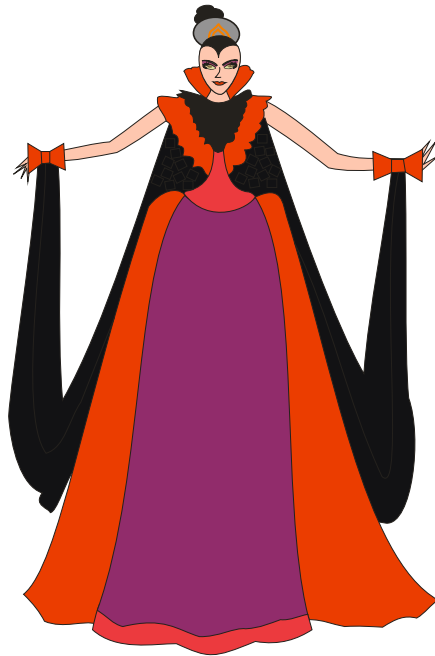
1. Sumber ide kostum

Pada pembuatan proyek akhir ini yang diangkat adalah tokoh Ratu Jahat yang ada pada film snow White. Sumber ide yang diperoleh dari pembuatan kostum adalah dari kostum asli Ratu Jahat dalam film Snow White kemudian dengan mendisain lagi kostum yang baru tidak meninggalkan ciri aslinya tetapi tetap berbeda. Ditampilkan sebagai Ratu bangsawan yang mempunyai sifat Jahat namun tetap terlihat cantik.

Pengembangan sumber ide kostum dilakukan dengan melakukan beberapa tindakan seperti menentukan unsur desain yang akan digunakan. Unsur garis yang banyak digunakan adalah garis vertikal yang dapat diasosiasikan suatu kekuatan. Kemudian tekstur yang lembut untuk pembuatan rok yang dikenakan ratu jahat supaya ada sifat feminitas seorang ratu. Dengan pemilihan warna yang digunakan adalah warna gelap dengan penambahan warna merah dan kain berkilauan supaya lebih terlihat mengkilat saat terkena cahaya. Dalam pembuatan desain baju dibuat menutupi seluruh bagian tubuh, kecuali pada bagian lengan. Sehingga untuk desain kostum sebagian para pemain menggunakan bahan *recycle* supaya lebih terlihat segi fantasinya. Untuk bahan *recycle* yang digunakan dalam pembuatan kostum Ratu Jahat menggunakan pecahan kaca dan plastik kresek berwarna merah yang diaplikasikan pada kostum bagian depan dan plastik kresek merah pada bagian jubah.



Gambar 8. Kostum Ratu Jahat
(Sumber: www.google.com)

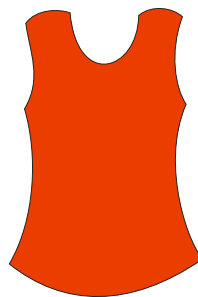


Gambar 9. Desain kostum
(Sketsa: Angelina W,2012)

2. Bagian- bagian desain kostum

a. Bentuk kostum bagian dalam (kaos)

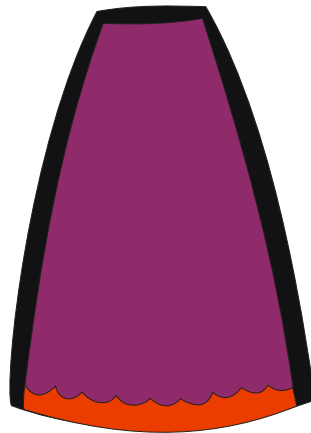
Kostum bagian dalam ini dibuat dengan bahan kain shimmer. Untuk pemilihan warna, digunakan warna merah yang mempunyai arti filosofi warna kemarahan dan kejahatan sehingga dapat menunjukkan seorang Ratu Jahat yang sangat jahat dan kejam.



Gambar 10. Rancangan baju bagian dalam
(Sketsa: Angelina W, 2012)

b. Bentuk rok

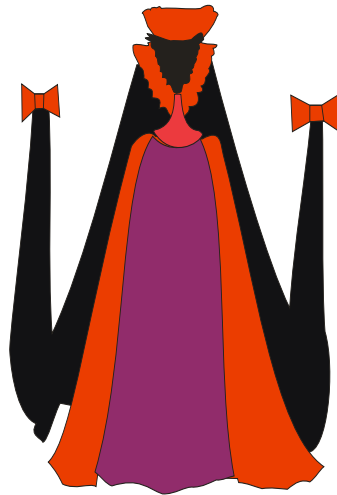
Pembuatan rok dipilih bahan yang ringan tidak berat sehingga tidak mengganggu gerak pemain saat melakukan peran yang dimainkan. Warna yang dipilih untuk pembuatan rok adalah warna ungu, hitam dan merah. Warna- warna tersebut merupakan warna yang dapat mewakili sifat seorang Ratu yang jahat.



Gambar 11. Rancangan desain rok
(Sketsa: Angelina W, 2012)

c. Bentuk jubah pada kostum

Jubah yang dikenakan oleh Ratu Jahat berbentuk lurus panjang, garis yang lurus panjang itu memberikan kesan ketegasan, kepastian dan kekakuan dimana menggambarkan sifat yang dimiliki oleh Ratu Jahat. Warna yang dipilih juga menggambarkan sifat yang jahat, yaitu warna merah dan hitam.



Gambar 12. Rancangan desain jubah
(Sketsa: Angelina W, 2012)

C. Konsep Rancangan Rias Fantasi, *Facepainting* dan *bodypainting* Ratu Jahat.

1. Konsep rancangan rias fantasi

Konsep rias wajah dibuat rias fantasi dengan teknik panggung yang diterapkan dalam suatu pertunjukan. Ratu Jahat akan ditampilkan dengan menggunakan jenis rias fantasi untuk tokoh seorang Ratu yang akan menerapkan beberapa warna dalam riasan wajahnya seperti warna merah, hitam, ungu dan putih. Warna merah akan memberi kesan kemarahan dan keberanian, warna hitam akan memberi kesan menegaskan, dan warna ungu akan memberi kesan kebesaran dan kemewahan. Penerapan dari warna-warna tersebut akan mewakili sifat dari Ratu jahat dimana ia adalah seorang yang memiliki sifat bangsawan yang jahat dan pemberani.

2. Desain rias wajah, *face painting* dan *bodypainting* Ratu Jahat

Penerapan riasan yang akan digunakan untuk Ratu Jahat adalah rias fantasi jahat namun tetap cantik sesuai dengan imajinasi penulis. Konsep rias menciptakan riasan yang dapat merubah wajah seorang model yang biasa- biasa saja menjadi karakter jahat namun tetap cantik. Berikut konsep rancangan tata rias wajah sesuai diagnosa wajah model, sketsa desain rias, koreksi wajah model, jenis kosmetika dan peralatan yang di gunakan:

a) Diagnosa wajah model

Model memiliki jenis kulit normal, dan memiliki warna kulit sawo matang dengan bentuk wajah persegi, alis tebal berantakan dan bentuk mata cembung.

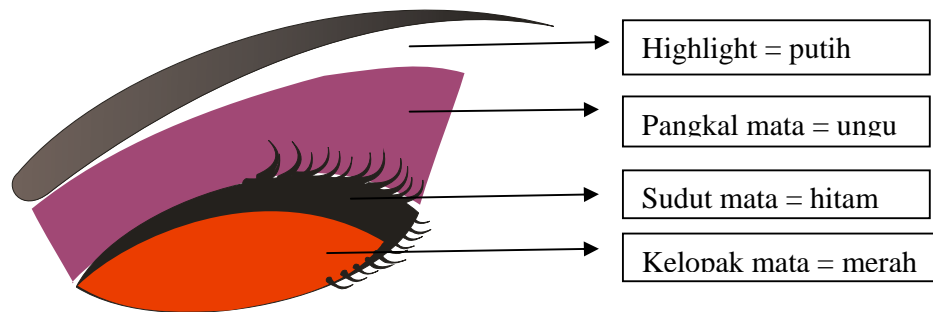
b) Rancangan desain rias mata

Karena mata model sipit maka pada saat membingkai mata dibuat lebih tebal supaya mata yang sipit terlihat lebih menonjol. Riasan mata disini sangat penting, karena sifat jahat yang ditonjolkan terdapat pada riasan yang diaplikasikan pada bagian mata. Maka, dalam pengaplikasian make up Ratu Jahat disini digunakan 4 warna *eyeshadow*. Warna- warna *eyeshadow* tersebut adalah warna yang mengandung filosofi yang merupakan cirri- cirri dari sifat jahat tersebut.



Gambar 13. desain wajah
(Sumber: Angelina W, 2012)

Gambar diatas adalah rancangan desain wajah yang akan diaplikasikan oleh tokoh ratu jahat dalam cerita *snow white*. Warna-warna yang digunakan adalah warna yang tajam seperti merah, hitam dan ungu. Dari desain diatas, akan di jabarkan satu persatu untuk masing-masing rancangannya. Berikut adalah rancangan desainnya :



Gambar 14. Rancangan desain mata

(Sketsa: Angelina W, 2012)

Berikut warna- warna yang digunakan dalam pengaplikasian make up Ratu Jahat:

1) Merah

Digunakan warna Merah untuk bagian kelopak mata, filosofi dari warna merah adalah menampilkan kesan energi, kekuatan, hasrat, erotisme, keberanian, symbol dari api, pencapaian tujuan, darah, resiko, ketenaran, cinta, perjuangan, perang, bahaya, kecepatan, panas, dan kekerasan.

2) Hitam

Warna hitam untuk bagian sudut mata, filosofi dari warna hitam adalah misteri, kekayaan, ketakutan, kejahatan, ketidakbahagiaan, perasaan yang dalam, kesedihan, kemarahan.

3) Ungu

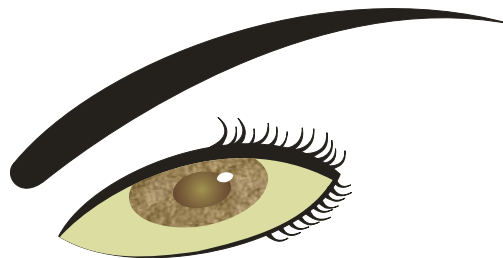
Warna ungu ini digunakan pada mata bagian pangkal mata. Dan warna ini mempunyai arti spiritual, misteri, kebangsawanan, kekasaran, dan keangkuhan.

4) Putih

Warna putih ini digunakan pada bagian highlight. Dan warna ini mempunyai makna netral dan tidak berwarna.

c) Rancangan desain rias alis

Model memiliki alis yang tebal untuk mengoreksi rambut- rambut alis yang tebal dicukur menggunakan pencukur alis. Untuk pembuatan alis, dibentuk sesuai dengan sifatnya yang jahat. Bentuk alis dibuat tinggi keatas, dan Lengkungan alis yang tinggi dramatis bisa menggambarkan karakter seseorang yang harus diperhitungkan dan percaya diri. Pengaplikasian alis menggunakan pensil alis warna coklat kemudian dilanjutkan dengan pensil alis warna hitam agar alis dapat terlihat jelas dari atas panggung.

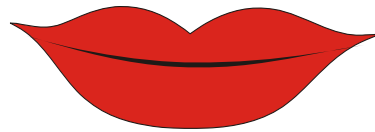


Gambar 15. desain alis
(Sketsa: Angelina W, 2012)

d) Rancangan desain rias bibir

Model memiliki bentuk bibir yang ideal, tetapi untuk pengaplikasian lipstick terlebih dahulu membuat bingkai bibir dengan lip liner. Kemudian

bentuk bibir menjadi lebih penuh dan buat pula cupido yang runcing ditengah- tengah bibir atas supaya dapat mencirikan sifat jahatnya. Setelah koreksi bibir aplikasikan pelembab bibir, setelah itu aplikasikan lipstik berwarna ungu dicampur dengan warna merah.



Gambar 16. Desain bibir
(Sketsa: Angelina W,2012)

e) Rancangan desain *facepainting* dan *body painting*

Rias raga (*body painting*) merupakan unsur penunjang dari rias wajah fantasi yang ditampilkan. Gambar- gambar rias wajah (*face painting*) dan rias raga (*body painting*) akan menunjukkan sifat dan ciri khas dari tokoh yang diwujudkan dan lingkungan yang melatarbelakangi peranan tokoh tersebut.

Motif gambar *body painting* yang akan digunakan Ratu Jahat adalah motif bentuk hati, kalajengking dan bunga mawar merah yang bersumber dari filosofi yang ada pada motif tersebut yang merupakan ciri dari sifat orang yang mempunyai akal pikiran, jahat dan kejam.

a. *Face painting*

Sumber ide *facepainting* yang diaplikasikan pada tokoh Ratu Jahat terinspirasi dari kalajengking dan bunga mawar hitam yang mempunyai filosofi gambaran dari sifat yang jahat. Terlebih dahulu wajah dirias cantik, kemudian setelah itu buat desain sketsa bentuk hati

symbol ini digunakan untuk menunjukkan emosi dan juga sebagai pusat kecerdasan manusia pada bagian dahi menggunakan pensil alis. Hati hitam dapat juga sebagai simbol perasaan jahat dan licik.



Warna bentuk hati hitam = Simbol hati yang licik

Gambar 17. desain *facepainting*
(sketsa: Angelina W, 2012)

Kalajengking menggambarkan karakter dasar scorpio yang sangat emosional dan pendendam, berani sekaligus ambisius.



Gambar 18. Sumber ide *facepainting*
(dokumentasi: Angelina W, 2012)

b. *Body painting*

Ratu Jahat menggunakan warna yang sama dengan *face painting*, agar diperoleh keserasian antara *face painting* dan *body painting*. Desain *body painting* ada pada bagian lengan tangan sebelah kiri pemain. Pada bagian ini, digambar *body painting* yaitu bunga mawar hitam yang mempunyai arti untuk menandakan kebencian, balas dendam, kepada musuh atau ingin membunuh seseorang. Untuk itu dipilihnya gambar mawar hitam juga bisa mempunyai arti sebagai sosok wanita yang kejam dan jahat serta mempunyai sifat benci kepada musuhnya.



Gambar 19. Desain *body painting*
(Sumber: www.google.com)

f) Jenis- jenis kosmetika khusus

Bahan kosmetik yang digunakan adalah dengan tujuan agar warna dapat menyala dan mampu dilihat oleh penonton dari jarak jauh.

a. *Eye make up remover*

Untuk membersihkan kelopak mata dan bibir dari debu, keringat dan kotoran yang menempel, juga dari sisa lipstik.

b. Pembersih

Untuk mengangkat kotoran yang ada pada wajah .

c. Penyegar

Untuk penyegar dan digunakan setelah menggunakan susu pembersih yang tersedia dalam rangkaian yang sama dengan susu pembersihnya

d. Pelembab

Untuk memberikan kelembapan pada wajah

e. Alas bedak (*Foundation*)

Menggunakan 2 macam foundation yaitu cream dan stick.

f. Bedak (*powder*)

a) Bedak bubuk (loose powder)

Untuk menyempurnakan pori-pori yang terbuka. Pori-pori akan tersamarkan dan kulit wajah tampak lebih sempurna.

b) Bedak padat (compact powder)

Untuk menyempurnakan wajah, agar tampak lebih mulus dan halus.

g. Selotip mata(scotch tape)

Selotip mata berfungsi untuk mengganjal, membentuk dan mengkoreksi kelopak mata. Selotip yang digunakan adalah selotip berwarna.

h. Perona mata (*Eyeshadow*)

Untuk membuat mata terlihat lebih menarik dan lebih hidup.

i. Perona bibir (*Lipstik*)

sebagai finishing touch pada akhir riasan

j. Pemulas pipi (*Blush on*)

Untuk mencerahkan dan memberi kesan segar pada wajah

k. Pensil alis(*eyebrow pencil*)

Berfungsi untuk membentuk dan memberi kesan tebal pada alis. Dalam pementasan teater, pensil alis juga dimanfaatkan untuk membuat garis- garis pembentuk pada wajah. Gunakan terlebih dahulu pensil warna coklat kemudian tajamkan menggunakan warna hitam.

l. Cat bulu mata (*Maskara*)

Untuk menambah volume dan kepanjangan bulu mata sehingga mata terkesan lebih hidup dan ekspresif

m. *Eyeliner* cair dan padat

Untuk merubah / membentuk kesan pada mata

n. Pensil bibir (*lip liner*)

Untuk membingkai bibir dan mengoreksi bentuk bibir sesuai dengan keinginan

o. Glitter

Untuk memberi warna pada tato kalajengking.

p. Pidih

Untuk mengisi warna bagian dahi yang berbentuk simbol hati.

q. Cat henna

Henna terbuat dari bubuk daun henna. Digunakan sebagai tato sementara (*temporary*) dalam merias raga (*body painting*).

Untuk mentato temporer pada bagian lengan sebelah kiri.

g) Peralatan khusus

Peralatan yang digunakan untuk mendukung pengaplikasian pemain tokoh Ratu Jahat adalah sebagai berikut:

- 1) Kuas bedak besar(*powder Brush*)
- 2) Kuas perona pipi (*Blush On Brush*)
- 3) Kuas pengoreksi (*Countour Brush*)
- 4) Kuas pembaur (*Fluff Brush*)
- 5) Kuas pembersih riasan mata (*Applicator Brush*)
- 6) Kuas bibir (*Lip Brush*)
- 7) Kuas Sudut Mata (*Stiff Angle Brush*)
- 8) Kuas Mata Tumpul (*Blunt Shadow Brush*)

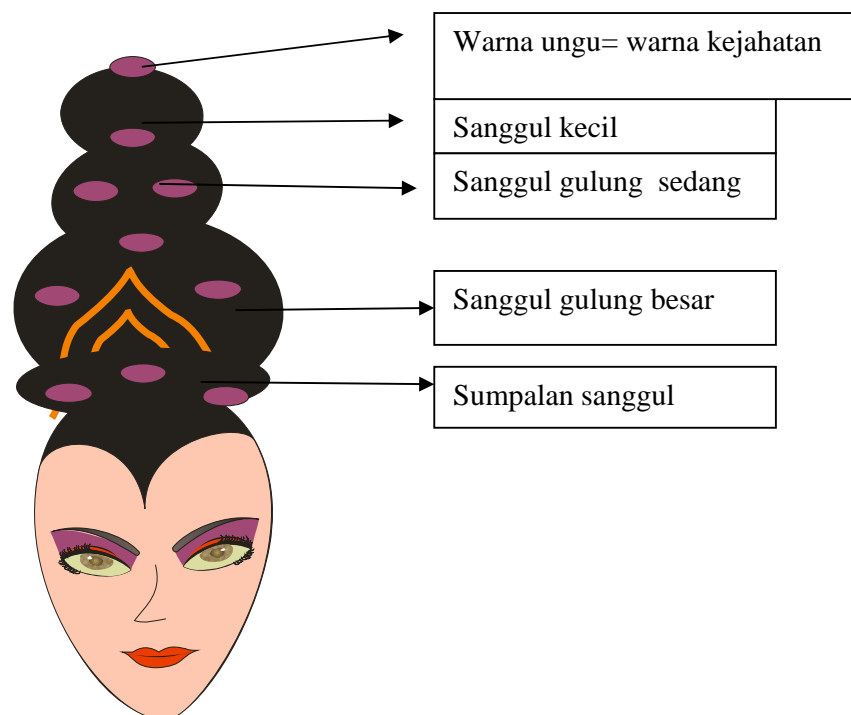
Lenan yang digunakan untuk merias

- a. Bandana penutup kepala (*hairband*)
- b. Kapas (*cotton*)
- c. Tissue

D. Konsep rancangan penataan rambut

Untuk Ratu Jahat penataan rambut yang dilakukan membuat sanggul gala yang tidak terlalu tinggi, ringan dan simpel. Sehingga tidak

mengganggu pemain dalam adegan yang dilakukan di dalam pementasan.. Untuk penataan rambut dipilih penataan puncak supaya dapat mencirikan sifat ratu yang sombong dengan diaplikasikannya sanggul tinggi. Bentuk sanggul menyerupai badan kalajengking sesuai dengan sumber ide yang digunakan, dan karakter yang dimainkan oleh pemeran jahat yaitu sifat emosionalisme. Kemudian untuk warna yang digunakan pada aksesoris sanggul adalah warna ungu, yang merupakan warna kejahatan, maka dapat sesuai dengan sifat jahat yang dimainkan ratu jahat.



Gambar 20. desain sanggul
(sketsa: Angelina W, 2012)

1. Penataan rambut

Menyediakan beberapa bentuk sanggul yang akan digunakan yaitu:

- a) 1 buah sanggul tinggi sekitar 10 cm
- b) 1 buah sanggul untuk menutup pada bagian belakang.
- c) Kemudian 3 sanggul gulung yang nantinya akan dikaitkan pada sanggul yang tinggi itu dengan cara diputarkan pada sanggul.
- d) sumpalan sanggul.

2. Peralatan dan kosmetik hair do

Alat dan kosmetik untuk penataan rambut:

- a. Sisir sasak
- b. Sisir kecil
- c. Sisir penghalus
- d. Jepit biting
- e. Roll
- f. Hairspray
- g. Glitter

E. Konsep rancangan aksesoris dan properti

Untuk rancangan aksesoris pada pagelaran tata rias dengan tokoh Ratu Jahat yang ada dalam cerita *Snow White* adalah sebuah mahkota yang diaplikasikan pada sanggul bagian depan untuk menghias kepala. Hiasan kepala atau makkota ini merupakan simbol kebesaran bagi ratu. Sebagai

bahan untuk mendukung hasil penataan sanggul supaya sanggul dapat terlihat dari atas panggung yang jaraknya cukup jauh dari penonton. Selain aksesoris yang digunakan untuk hiasan sanggul, properti juga bisa digunakan untuk memperlengkap kostum yang digunakan dalam pertunjukan drama ini. Tongkat yang digunakan sebagai pelengkap sekaligus sebagai properti yang menunjukkan bahwa dalam cerita snow white, seorang ratu jahat selalu membawa tongkat sebagai alat penyihirnya.



Gambar 21. Rancangan hand properti tongkat
(Sketsa: Angelina W, 2012)



Gambar 22. Mahkota
(Dokumen: Angelina W, 2012)

F. Konsep rancangan pertunjukan

Konsep rancangan pertunjukan tata rias yang mengambil tema “*fairy tales of fantasi*” ini bertujuan menampilkan suatu pertunjukan drama yang sudah dikembangkan menjadi sebuah fantasi atau sesuatu yang telah dikembangkan dari aslinya sesuai dengan imajinasi secara menyeluruh. Tema *Fairy tales of fantasi* dipilih untuk mengembangkan budaya yang mungkin sudah mulai pudar. Dalam cerita ini menceritakan tentang

dongeng luar negeri snow white ,yang mungkin sudah tidak berkembang pada zaman sekarang karena adanya cerita- cerita lain yang lebih menarik khususnya untuk anak- anak yang sangat menyukai film- film dan cerita anak.

Pergelaran ini juga tidak menghilangkan semua isi cerita asli yang ada, tetapi tetap ada isi cerita yang mungkin diganti dengan cerita lain hanya saja tidak semua diganti. Dalam pertunjukan ini, juga mengubah tampilan pertunjukan yang meliputi rias wajah, kostum, music, dan dekorasi panggungnya. Jadi dalam alur cerita *Snow White* tidak banyak meninggalkan cerita aslinya, hanya saja disini cerita di mix kan dengan cerita yang lain.Karya- karya ini bukan hanya cerita snow white saja, tetapi diangkat dari 7 cerita dongeng luar negeri yaitu *Snow White*, *Rapunzel*, *Beauty and the beast*, *Aladin*, *Sleeping Beauty*, *Cinderella*, dan *Swan Lake* yang dikemas didalam suatu pertunjukan.

Konsep panggung (*stage*) menggunakan panggung pertunjukan teater pada umumnya dengan jenis panggung Proscenium. Konsep Rancangan drama musical ini memiliki cerita yang hampir sama dengan cerita asli. Tidak merubah semua cerita yang ada, hanya saja di dalam pagelaran ini ada 7 cerita dongeng yang di tampilkan menjadi satu kesatuan secara bergantian pada setiap ceritanya. Sehingga pagelaran tata rias Fairy tales of fantasi menjadi pagelaran yang menarik dan tidak membosankan serta dapat dinikmati oleh berbagai kalangan baik anak-anak maupun dewasa atau orang tua.Sedangkan rias wajah, penataan

rambut dan kostum tidak lepas dari unsur fantasi yang menunjukkan sifat tokoh yang diperankan.

Pergelaran tata rias akan dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2012 pukul 14. 00 wib, dan gladi bersih akan dilaksanakan 1 hari sebelum acara di mulai. Untuk rancangan drama musikal “*fairy talles of fantasi*” ini konsep rancangan telah dibuat oleh pihak dari Fakultas ISI Yogyakarta, dibawa pimpinan Mas Yusuf yang telah dipercayaan oleh Mahasiswi tata rias untuk bekerjasama.

Pertunjukan *Fairy Talles of Fantasy* dirancang sedemikian rupa untuk menampilkan sesuatu yang menarik dan menghibur. Guna mewujudkan tujuan tersebut pagelaran ini tidak lepas dari campur tangan panitia pertgelaran yang terdiri dari beberapa jabatan beserta tugas masing-masing, diantaranya:

a. Ketua

Bertugas untuk bertanggung jawab, mengawasi dan mengarahkan tugas – tugas pada anggotanya sesuai dengan tugas masing- masing.

b. Sekertaris

Bertugas untuk mencatat setiap informasi dan menyiapkan segala keperluan yang berbentuk tulisan.

c. Bendahara

Bertugas untuk mengatur keuangan mulai dari pemasukan hingga pengeluaran yang segala kegiatannya dicatat sebagai bukti.

d. Sie Acara

Bertugas untuk menyusun acara pertunjukan mulai dari mencari tempat serta menentukan tema dan jenis pertunjukan yang sesuai.

e. Sie PDD

Bertugas untuk membuat desain dekorasi panggung, desain untuk publikasi, serta bertanggung jawab dalam dokumentasi pertunjukan.

f. Sie Perkap

Bertugas untuk mencari segala perlengkapan dalam pagelaran.

g. Sie Konsumsi

Bertugas untuk mengatur konsumsi mulai dari peserta hingga tamu undangan.

h. Sie Humas

Bertugas untuk mencari perijinan dan tanda tangan yang dibutuhkan untuk menyelenggarakan pagelaran dan berhubungan langsung dengan masyarakat.

i. Sie Keamanan

Bertugas untuk menjaga keamanan saat berlangsungnya pertunjukan mulai dari tiket, parker, hingga keamanan yang berhubungan dengan polsek.

j. Sie Sponsor

Bertugas untuk mencari sponsor pagelaran.

BAB 1V

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kostum Ratu Jahat

Kostum merupakan unsur penting dalam pertunjukan pagelaran drama musikal. Pada pagelaran tata rias “*fairy tales of fantasi*” mahasiswa diwajibkan mendisain kostum sesuai dengan tema dan tokoh yang di dapat. Untuk kostum mahasiswa hanya mendesain dan menata kostum pada model. Menata kostum dilakukan pada saat setelah selesai di rias serta penataan rambut. Tetapi untuk pakaian bagian dalam dikenakan pada saat sebelum mulai di rias.

1. Proses penataan kostum

- a) Memasangkan rok panjang.
- b) Memakaikan baju.
- c) Setelah semua selesai, pasangkan jubah untuk bagian luarnya.
- d) Terakhir, ikatkan pita yang ada pada jubah dikaitkan dengan tangan model.

2. Hasil dan pembahasan kostum

Desain dan hasil pembuatan kostum, berbeda yaitu pada bagian jubah yang dikenakan pada awalnya tidak ada aksen atau aksesoris apapun. Dibuat rok panjang yaitu dapat mencirikan feminitas seorang ratu, kemudian dengan menggunakan warna hitam dan merah itu merupakan unsur kejahatnya. Untuk pembuatan kostum menggunakan tambahan bahan *recycle* yaitu potongan kaca yang menjadikan ciri dari

ratu jahat yang suka bercermin. Kemudian plastik kresek untuk bagian jubah sangat membuat berbeda. Tetapi hasil yang berbeda itu tidak mempengaruhi desain kostum secara keseluruhan. Dengan penambahan kedua bahan tersebut membuat kostum lebih terlihat *dramatic* (maskulin). Hasil kostum secara keseluruhan sangat memuaskan dan sesuai dengan apa yang dikehendaki.



Gambar 23. Potongan kaca
(dokumentasi: Angelina W, 2012)



Gambar 24. Plastik kresek merah
(Dokumentasi: Angelina W, 2012)



Gambar 25. Potongan kresek
(Dokumentasi: Angelina W, 2012)



Gambar 26 . Foto kostum Ratu jahat
(Dokumentasi: Angelina W,2012)

B. Tata Rias Fantasi Ratu jahat

1. Proses rias fantasi Ratu Jahat

a. Persiapan

- 1) Mempersiapkan alat, bahan dan lenan.
- 2) Sanitasi tangan.

- 3) Mengganti baju model dengan tank top dan tutupi dengan handuk kecil.

b. Langkah kerja

- 1) Membersihkan kelopak mata dan bibir menggunakan *eye mekeup remover* dengan kapas. Kosmetik yang digunakan *eye make up remover* dari “V”
- 2) Merapikan alis menggunakan gunting dan pisau alis.
- 3) Melakukan pembersihan wajah dan leher dengan kosmetika yang sesuai jenis kulit model, angkat sisa pembersih menggunakan tisu.

Gunakan kosmetik dari “V” untuk jenis kulit normal.
- 4) Mengoleskan penyegar sesuai dengan jenis kulit. Gunakan kosmetik dari “V”.



Gambar 27. Foto pembersihan wajah
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 5) Mengoleskan pelembab agar kulit terlindungi dari pancaran sinar matahari. Gunakan kosmetik dari “Lt”.



Gambar 28. Foto pengolesan pelembab
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 6) Pulaskan 2 macam foundation yaitu *foundation cream* dan stick. Kosmetik yang digunakan “K” cream dan “K” stick dengan 2 jenis warna. Pertama oleskan “K” cream dengan kode kosmetik 4 w keseluruh bagian wajah. Kedua oleskan “K” stick dengan kode kosmetik 9 w sebagai shading. *Shading* dioleskan pada bagian hidung supaya terlihat lebih mancung dan pada bagian rahang pipi supaya lebih terlihat tirus. Pulaskan menggunakan spon dengan cara ditepuk- tepuk ringan.



Gambar 29. Foto pengolesan fuondation
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 7) Lanjutkan dengan memberi *loose powder* menggunakan saput bedak dan ratakan menggunakan *powder brush*. Gunakan kosmetik “U”.



Gambar 30. Foto pengaplikasian bedak tabur
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 8) Lapisi dengan *compact powder* dengan warna sedikit merah agar dasar tata rias lebih halus dan tahan lama. Gunakan *two way cake compact powder* dari “T” ivory.



Gambar 31. Foto pengaplikasian bedak padat
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 9) Menempelkan *scotch tape* warna merah pada bagian kelopak mata dengan tujuan riasan pada kelopak mata dapat terlihat jelas dari atas panggung hingga kursi penonton. Aplikasikan *scotch* menggunakan lem bulu mata agar lebih menempel pada kelopak mata.



Gambar 32. Foto pengaplikasian scotch merah
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 10) Dilanjutkan mengoleskan sudut mata. Sudut mata menggunakan *eyeshadow* “LP” warna hitam untuk memberi kesan tajam pada mata. Aplikasikan dengan kuas pembaur untuk membaurkan warna sudut mata supaya terlihat lebih halus.



Gambar 33. Foto pengaplikasian sudut mata
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 11) Setelah sudut mata berikan *highlight* pada tulang mata dibawah alis menggunakan *eyeshadow* “I” warna putih dengan kode kosmetik no. 06. Aplikasikan dengan kuas pembaur.



Gambar 34. Foto pengaplikasian highlight
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 12) Dilanjutkan mengaplikasikan *eyeshadow* warna ungu menggunakan kosmetik “LP” pada bagian pangkal mata supaya tidak terlihat kosong.



Gambar 35. Foto pengaplikasian *eyeshadow*
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 13) Merapikan alis dengan sikat alis kemudian melukis alis menggunakan pensil alis “V” warna coklat. Setelah alis dibentuk sesuai karakter yang dimainkan kemudian tegaskan bentuk alis menggunakan pensil alis warna hitam agar alis terlihat jelas dari atas panggung pagelaran.



Gambar 36. Foto membentuk alis
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 14) Membuat *shading* hidung. *Shading* hidung yang sudah di buat menggunakan alas bedak ditebalkan lagi menggunakan *eyeshadow* “Lt” warna coklat. Aplikasikan dengan kuas pembaur dalam koreksi bentuk hidung.



Gambar 37. Foto pengaplikasian *shading* hidung
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 15) Sebelum pemasangan bulu mata oleskan *eyeliner* cair pada garis mata. Gunakan *eyeliner* “MD” warna hitam.



Gambar 38. Foto pengaplikasian *eyeliner*
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 16) Memasangkan bulu mata palsu, sebelumnya bulu mata asli dijepit menggunakan penjepit bulu mata agar bulu mata lentik dan memudahkan dalam pemasangan bulu mata palsu. Menggunakan 2 macam bulu mata yaitu bulu mata biasa kemudian ditambah dengan bulu mata fantasi. Kemudian bulu mata palsu digabungkan menjadi satu dengan menggunakan lem bulu mata, kemudian oleskan lem pada bulu mata tersebut lalu tempelkan bulu mata palsu diatas bulu mata asli. Untuk menyatukan bulu mata palsu dan bulu mata asli serta untuk memberi kesan lebih alami dan tebal pada bulu mata aplikasikan maskara “M” warna hitam.



Gambar 39. Foto pemasangan bulu mata
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 17) Kemudian setelah bulu mata terpasang, oleskan lagi *eyeliner* untuk mempertajam dan mempertebal garis mata, sehingga karakter yang ditampilkan dapat terlihat jahatnya.



Gambar 40. Foto pengaplikasian *eyeliner*
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 18) Memasang bulu mata bawah dengan lem bulu mata, kemudian lanjutkan dengan memberi *eyeliner* pensil “L” pada bagian mata bawah. Kemudian supaya lebih tegas aplikasikan *eyeshadow* “LP” warna hitam.



Gambar 41. Foto pemasangan bulu mata bawah
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 19) Mengoleskan perona pipi (blush on) pada tulang pipi dengan kosmetik “Lt” warna merah.



Gambar 42. Foto pengaplikasian *blush on*
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 20) Setelah perona pipi diaplikasikan, kemudian saatnya menempel stiker kalajengking yang akan di tempel pada bagian pipi sebelah kiri model. Kemudian untuk mengisi bagian yang kosong pada stiker, ditambahkan bubuk *gliter* yang ditempelkan dengan menggunakan *glitter*.



Gambar 43. Foto penempelan stiker
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 21) Kemudian membentuk dahi berbentuk hati, dengan menggunakan pensil alis “V” warna hitam. Kemudian pada bagian dahi kosong yang sudah dibentuk, diaplikasikan pidih “V” warna hitam. Dan kemudian pada bagian pinggirnya ditempelkan payet berwarna ungu.



Gambar 44. Foto membentuk dahi
(dokumentasi: Angelina W,2012)

22) Membentuk bibir sesuai dengan karakter yang dimainkan, yaitu menonjolkan bentuk cupid bibir supaya menunjukkan sifat jahatnya, sebelumnya buat bingkai bibir menggunakan *eye liner* pensil “T” warna ungu. Dilanjutkan mengoles pelembab bibir agar tidak kering dan membuat lipstick tahan lama. Kemudian mengoleskan lipstick “Lt” warna ungu dicampur dengan warna merah. Pengaplikasian lipstick menggunakan kuas bibir.



Gambar 45. Foto pewarnaan bibir
(dokumentasi: Angelina W,2012)

Proses rias Raga

Membuat (*body painting*) pada model dilakukan sebelum gladi resik (GR) hal ini dilakukan bertujuan supaya pada saat gladi resik dan acara puncak tidak memperlambat proses pelaksanaan rias. Berikut proses rias raga (*body painting*)

- a. Sebelum lengan tangan di painting, terlebih dahulu lengan dibersihkan dengan menggunakan tissu basah.
- b. Dilanjutkan menggambar sketsa desain bunga mawar menggunakan pensil alis warna coklat. Kemudian aplikasikan cat body painting (henna) sesuai sketsa gambar desain yang dibuat.
- c. Tunggu sampai cat kering, kemudian dicuci menggunakan air bersih. Dan kemudian hasilnya akan nampak seperti apa yang diharapkan.

2. Tes make up

Untuk menampilkan sebuah karya, diperlukan adanya latihan sebelum dilaksanakan penampilan tersebut. Dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasi*, mahasiswa diwajibkan untuk berlatih apa yang perlu dipersiapkan untuk menampilkan karya yang dihasilkan. Maka, sebelum dilaksanakannya pagelaran, untuk dapat menghasilkan suatu karya dilakukan tes make up terlebih dahulu. Hal ini bertujuan supaya pada saat pelaksanaan ujian, mahasiswa sudah dapat menguasai dan mempunyai gambaran seperti apa yang akan dilakukan untuk kelancaran pagelaran tersebut.

Tes make up 1:

Dalam tes make up pertama, pengaplikasian eyeshadow kurang tajam dan kurang tebal. Sehingga belum dapat untuk karakter tokoh Ratu Jahat yang diperankan. Maka harus melakukan tes make up lagi, untuk dapat menghasilkan riasan yang diinginkan.



Gambar 46. Hasil tes *make up I*
(dokumentasi: Angelina W, 2012)

Tes make up II:

Hasil dari tes make up kedua sudah cukup sempurna, tetapi belum benar- benar sempurna. Pengaplikasian eyeshadow sudah tebal, sehingga karakter jahatnya sudah dapat. Hanya saja masih ada sedikit kekurangan yaitu lipstik yang kurang merah sehingga u ntuk tes make up berikutnya harus benar- benar cermat dalam pemilihan warna lipstik.



Gambar 47. Foto tes *make up II*
(dokumentasi: Angelina W, 2012)

Tes make up III:

Tes make up ke 3 sudah cukup mencapai puncak keberhasilan merias Ratu Jahat, dan dapat menunjukkan sifat jahatnya. Hanya saja pada tes make up ke 3 tidak memakai facepainting kalajengking. Dikarenakan pada saat tes make up kurang teliti terhadap barang bawaan. Tetapi sudah cukup sempurna pada tes make up ke 3 ini.



Gambar 48. Foto tes *make up III*
(dokumentasi: Angelina W, 2012)

Gladi bersih :

Untuk pelaksanaan gladi bersih memang setidaknya sudah harus sempurna dan benar pada saat gladi bersih make up yang diaplikasikan sudah sesuai. Dan pada jarak panggung yang cukup jauh dan adanya sorotan lampu lighting, make up yang diaplikasikan sudah dapat terlihat dari jarak panggung penonton yang cukup jauh. Untuk gladi

bersih, semua konsep sudah terlaksana. Persiapan untuk pertunjukan besok harus lebih sempurna dari pelaksanaan gladi bersih.



Gambar 49. Gladi bersih
(dokumentasi: Angelina W, 2012)

3. Hasil dan pembahasan Rias wajah, *facepainting* dan *bodypainting*

Dari desain rias wajah telah diwujudkan sesuai dengan apa yang diharapkan namun ada sedikit perbedaan pada desain rias wajah. Pada desain rias wajah bagian dahi dibuat bentuk hati yang sangat tajam, namun pada hasil yang diwujudkan bentuk hati tidak begitu dibuat tajam dan besar. Walau ada sedikit perbedaan antara desain dan hasil, akan tetapi secara keseluruhan hasil sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

C. Penataan Rambut Ratu Jahat

1. Proses penataan rambut

Untuk tokoh Ratu Jahat penataan rambut dilakukan membuat sanggul gala yang tidak terlalu tinggi, ringan dan simpel. Supaya

tidak mengganggu gerak tokoh dalam memainkan perannya. Bentuk sanggul menyerupai badan hewan kalajengking.

a. Persiapan

1) Mempersiapkan alat dan bahan.

2) Sanitasi tangan

b. Langkah kerja

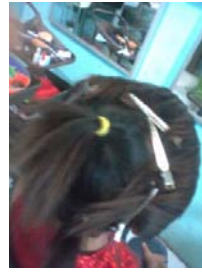
1) Rambut model dalam keadaan bersih agar mudah ditata.

2) Bagi rambut menjadi 2 bagian, atas dan bawah, kemudian bagian rambut yang bawah diikat.



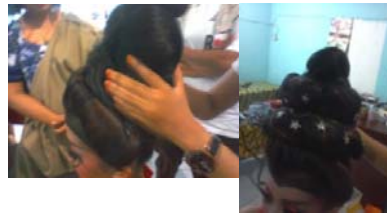
Gambar 50. Foto pembagian rambut
(dokumentasi: Angelina W,2012)

3) Sasak rambut bagian depan kemudian tambahkan sumpalan didalam rambut yang telah disasak pada bagian depan dan samping kanan dan kiri. Selanjutnya sisir kearah atas semua dan jepit rambut dengan jepit bebek untuk membantu sebelum dijepit dengan jepit biting. Setelah rapi, kuatkan tatanan rambut dengan hair spray.



Gambar 51. Foto proses penyasakan rambut
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 4) Setelah semua selesai pasangkan sanggul yang tinggi pada bagian puncak kepala, kemudian ditambahkan dengan 2 sanggul yang digunakan untuk menutupi sanggul dengan cara memutar kan ke sanggul tinggi seperti lilitan bawah besar dan sampai keatas menjadi lebih kecil.



Gambar 52. Foto pemasangan sanggul
(dokumentasi: Angelina W,2012)

- 5) Kemudian pada kepala belakang ditutup menggunakan sanggul yang untk menutup bagian belakang. Kemudian rapikan sanggul supaya menjadi bentuk seperti badan kalajengking.



Gambar 53. Foto penutupan kepala bagian belakang
(dokumentasi: Angelina W, 2012)

6) Terakhir pasangkan mahkota pada sanggul.

2. Hasil dan pembahasan penataan rambut

Hasil untuk penataan rambut mengalami perubahan antara desain dan hasilnya. Untuk sanggul yang digunakan semula adalah sanggul cepol biasa yang menjulang tinggi keatas, kemudian tumbuh ide sanggul dibuat menyerupai bentuk badan hewan kalajengking. Dan pada bagian sanggul depan diberi taburan glitter yang bertujuan supaya pada saat diatas panggung, sanggul bagian depan terlihat dan tidak kosong. Tetapi, hasil yang diinginkan tidak sesuai dengan apa yang diinginkan, karena kurang maksimal dan kurangnya penguasaa dalam memahami sanggul. Walaupun terdapat perbedaan antara desain dengan hasil tetapi secara keseluruhan lebih sempurna dan sesuai. Dengan perwujudan bentuk sanggul yang menyerupai badan kalajengking adalah merupakan arti kalajengking sendiri yaitu emosional dan pendendam seperti tokoh ratu jahat yang diperankan tersebut.

D. Pagelaran

Pergelaran proyek akhir tata rias dan kecantikan telah dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2012 pukul 14.00 wib. Tema yang diangkat dalam pagelaran proyek akhir ini adalah “*fairy tales of fantasi*” menampilkan pertunjukan drama musikal dengan konsep yang berbeda.

Pergelaran tata rias “*fairy tales of fantasi*” ini berhasil menyedot perhatian penonton yang berada di Taman Budaya Yogyakarta dengan jumlah penonton kurang lebih 400 orang. Walaupun jumlah tersebut kurang dari jumlah tiket yang telah dipersiapkan oleh panitia sebanyak 500 tiket. Jumlah 100 tiket yang diperkirakan tidak dapat terjual adalah karena keterlambatan penjualan tiket yang disebabkan tiket baru bisa di jual pada hari H-5. Tetapi sedikit atau banyak penonton tidak mematahkan semangat kami panitia dan peserta ujian pagelaran pada akhirnya tetap berjalan dengan lancar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam kostum dan aksesoris, properti, tata rias, *facepainting*, *body painting*, penataan rambut Ratu Jahat dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penciptaan bentuk kostum pada tokoh Ratu Jahat terinspirasi dari kostum asli yang ada pada film kartun. Dari sumber ide tersebut konsep rancangan kostum Ratu Jahat menggunakan jubah dan rok panjang yang terpisah dengan baju dalam sebelum pemakaian jubah. Rok panjang tersebut dapat menjadi ciri seorang femininitas ratu. Warna- warna yang digunakan pada kostum Ratu Jahat adalah warna- warna gelap yang mencirikan sesuatu yang misteri dan identik dengan kejahatan. Pada baju yang dalam bagian bawah baju ditempel dengan pecahan kaca yang dapat menjadi inspirasi kebiasaan seorang ratu jahat yang suka bercermin. Bentuk rok panjang dengan tile hitam yang berglitter merah. Kemudian untuk jubah menggunakan warna hitam dan merah kemudian untuk bagian krah pada jubah menggunakan bahan *recycle* plastik kresek yang berwarna merah. Kemudian pada jubah bagian depan ditambah lagi dengan pecahan kaca sebagai aksesoris kostum. Desain yang digunakan dalam kostum ratu jahat desain simetris, yang merupakan bentuk sesuatu yang kokoh. Dalam hal ini dapat menjadikan ciri seorang ratu yang kokoh dalam

kejahatan. Model merasa nyaman dengan kostum yang dikenakan tersebut.

2. Terciptanya rias wajah tokoh Ratu Jahat tetapi masih tetap cantik dapat dilakukan dengan cara merubah wajah model dengan koreksi bentuk wajah persegi dibuat tirus, mata yang sipit dibuat lebih menonjol dan mencirikan sifat jahat, hidung yang biasa dibuat lebih mancung. Maka bentuk wajah akan sempurna sesuai dengan apa yang diinginkan dengan cara metode pengoreksian wajah. Menggunakan kosmetik yang *waterproof*, dengan riasan dasar yang tebal, dan tajam. Nuansa warna riasan dibuat kemerahan agar riasan tidak pucat dan flat diatas panggung. Kalajengking sesuai dengan sumber ide karakter jahat yang diperankan.
3. Penciptaan penataan rambut yang dilakukan dengan menggunakan sanggul gala yang tidak terlalu tinggi, ringan dan simpel sehingga tidak mengganggu gerak pemain dalam memerankan seatu adegan. Bentuk sanggul dibuat menyerupai bentuk badan kalajengking sesuai sumber ide. Dengan penambahan aksesoris yang berupa mahkota.
4. Pagelaran *fairy tales of fantasi* dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Maret 2012 pukul 14.00 wib. Dalam pertgelaran ini didukung oleh pihak teater dari ISI Yogyakarta, dengan sponsor kurang lebih 20 sponsor yang berkerjasama dan dihadiri oleh tamu undangan dan kurang lebihnya 400 penonton. Sehingga pertgelaran dapat berjalan dengan lancar.

B. Saran

Banyak sekali hal yang terjadi pada saat pagelaran proyek akhir tata rias yang seharusnya dapat dipersiapkan sebelum acara pagelaran dilakukan.

Berikut saran untuk pagelaran tata rias dan kecantikan proyek akhir 2012:

1. Harus mempertimbangkan unsur kostum yang digunakan untuk kenyamanan gerak dalam teater.
2. Harus benar- benar dapat memahami konsep riasan yang digunakan supaya sifat tokoh yang diperankan oleh model karakternya lebih terlihat.
3. Harus dapat memilih trik dalam penataan rambut apabila mendapati model yang mempunyai rambut yang pendek atau bermasalah.
4. Koordinasi dan kerjasama sangat diperlukan dalam pelaksanaan pagelaran fairy tales of fantasi, untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab dan solidaritas serta harus dapat mengurangi rasa egoisme dalam segala hal.

DAFTAR PUSTAKA

- Chodijah, Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana*. Jakarta: CV. Petra Jaya
- Eko Santosa, dkk. (2008). *Seni Teater jilid 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- ElRahmani. (2008). Pada alamat:
<http://sdnblimbing3mlg.wordpress.com/2008/05/12/lighting-tata-cahaya-pementasan/>)
- Kelompok Gramedia. (2011). *Dongeng Animasi 3D Putri Salju*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer
- H.I. Ruswoto. (1998). *Tata Kecantikan Kulit tingkat Terampil*. Jakarta
- H.I. Ruswoto. (1999). *Tata Kecantikan Rambut tingkat Terampil*. Jakarta
- J-R Vincent. (1992). *Teknik Make Up Profesional untuk artis film televisi dan panggung*. JAPAN Internasional Competition Agency Multimedia Training Center.
- Khairul Maddy. (2010). Pada alamat
<http://id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-seni-rupa/#ixzz1joiJ1c92>
- Marta Tilaar. (2009). *Basic Personal Make-up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Marwanti, M.Pd. (2000). *Desain Penyajian*. Yogyakarta: Diktat
- Matius Ali, S.Sn., M.Hum. (2006). *Seni Musik SMA 2*. Jakarta
- Moh. Alim Zaman. (1943). *Kostum Barat dari Masa ke Masa*. Jakarta
- Nina Surtiretna. (1993). *Pengertian Berbusana*. Pada alamat
<http://www.google.com>
- Pramana Padmodarmaya. (1988). *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta : Balai Pustaka

Sri widarwati.(1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: Diktat

Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Triyanto, dkk. (2011). *Aneka Aksesoris dari tanah liat*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.

Sumber- sumber:

([http:// lukis tubuh.blogspot.com/2011/09/seni-lukis-tubuh-body-painting.html](http://lukis.tubuh.blogspot.com/2011/09/seni-lukis-tubuh-body-painting.html))

(<http://saniyaartblog.wordpress.com>)

www.google.com

Wien Pudji Priyanto. (2004). *Tata Teknik Pentas*. Yogyakarta, Diktat.

LAMPIRAN



